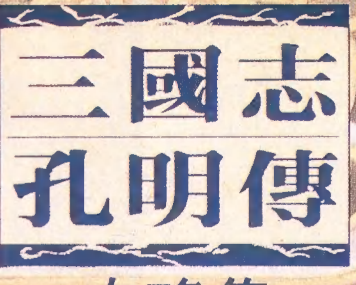

玩家俱樂部
攻略叢書系列
三國志英傑傳系列
三國志孔明傳
攻略集
フクザワ・エイジ編
シブサワ・コウ監修
黃政恭・廖德川 合譯
KOEI



攻略集



フクザワ・エイジ編　シブサワ・コウ監修

黃政恭・廖德川　合譯

主要登場人物

蜀



諸葛孔明

爲了輔佐劉備完成復興漢室之大業而離開了隱居的茅廬，之後活躍於三國時期，是一個家喻戶曉的人物。也是遊戲《三國志孔明傳》的主角，爲完成劉備的遺志而奮鬥。



劉備玄德

因「三顧茅廬」終於以眞誠的心打動孔明，讓孔明下山輔佐他完成三分天下的霸業。然而，雖然有一群如關羽、張飛、趙雲等的勇將的幫助，但最後仍敗於白帝城，並託孤於諸葛亮。



趙雲子龍

劉備旗下「五虎將」之一。因長阪坡一役單騎救劉禪而聞名，也是蜀漢後期關羽、張飛死後僅存的勇將之一。在遊戲中，是孔明在南征北伐時期裡的一個重要支柱。



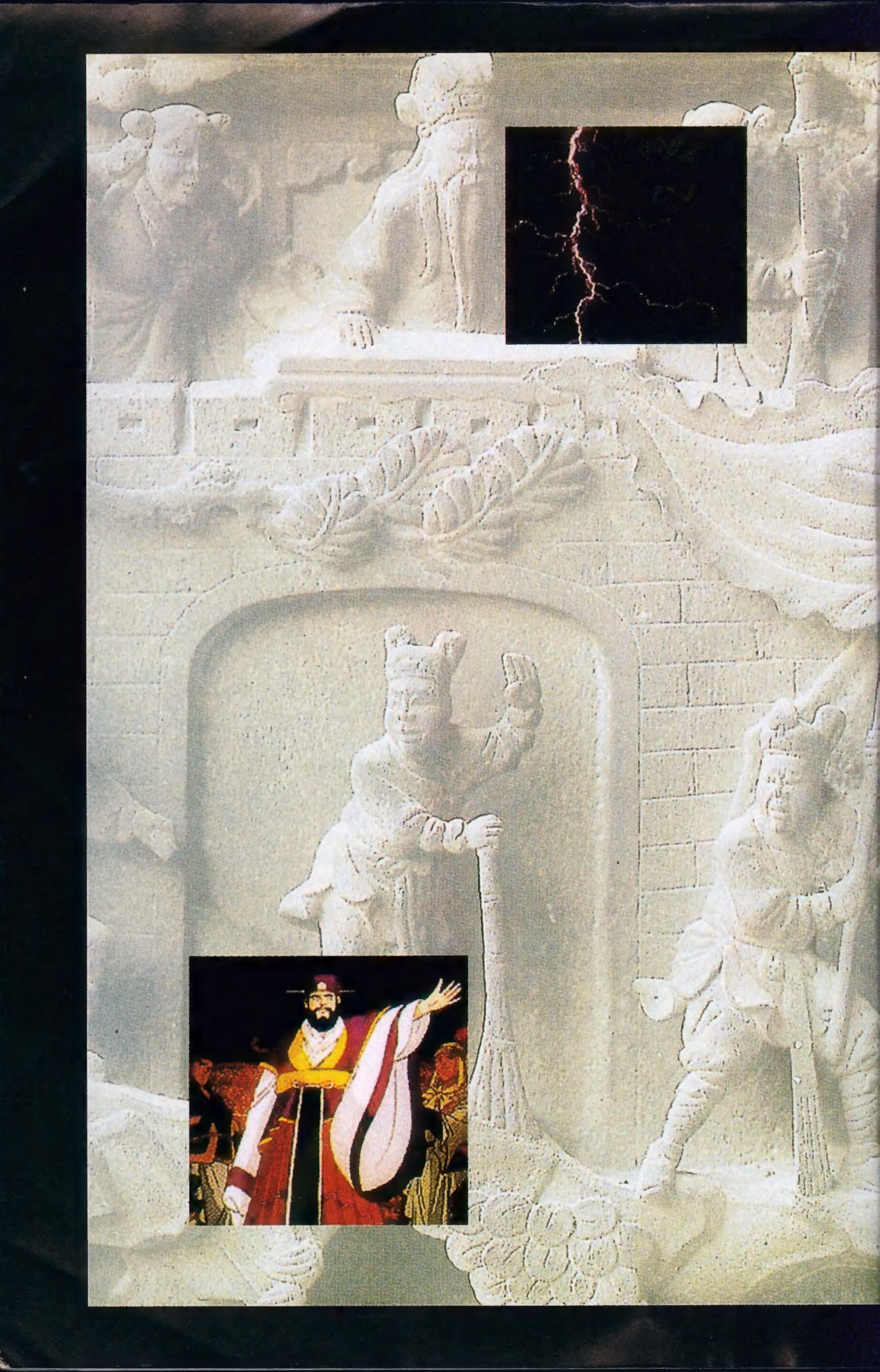
馬謖幼常

白眉馬良之弟，天性聰明，深得孔明的賞識，可惜劉備對其評語爲「言過其實，終無大用」，後於街亭一役中，因不聽孔明的話而遭敗北。遊戲至此也會有斬不斬他的選擇出現。



姜維伯約

孔明的兵法傳人，在孔明死後成爲支柱蜀漢的軍師，並繼承孔明的遺志繼續北伐。遊戲中一開始出場時仍爲魏的武將，後因孔明的策略而反投效蜀漢，成爲蜀的大將之一。



主要登場人物



曹操孟德

得到「治世之能臣、亂世之奸雄」一評語的曹操，是在《三國志孔明傳》初期裡一位活躍的人物，在赤壁之戰後，與關羽在華容道上有一場精彩的對手戲演出……



司馬懿仲達

魏之天才軍師，是三國後期與孔明相抗衡的一位魏國名將。在與孔明的多場對手戰中能讓孔明又敬又恨，但因其時時懷有篡魏之心而在歷史上得到了較多的負面評價。



夏侯惇元讓

在與呂布大戰中被亂箭射中了眼睛而生啖自己眼球的勇將。也是孔明下山後的處女戰中的總指揮大將。可惜在《三國志孔明傳》的遊戲裡，只出現在第一場的博望坡戰役裡。



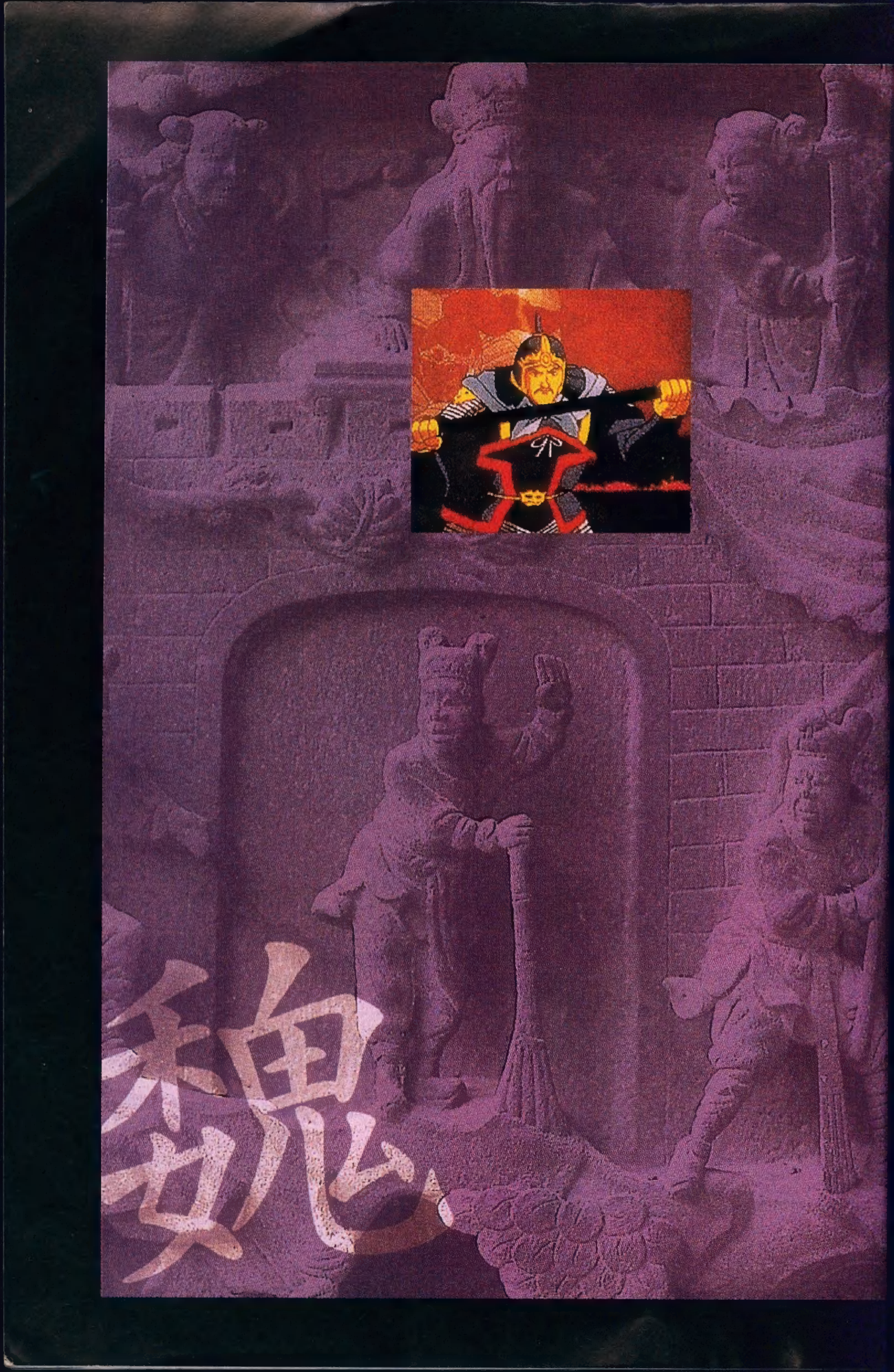
許褚仲康

在典韋戰死後，繼承了護衛曹操的重任之武將。此人天生怪力、武藝高強，很得曹操賞識。於《三國志孔明傳》中，活躍於遊戲開始的幾場蜀魏戰役裡。



張郃雋艾

在街亭一戰中，跟隨著司馬懿大敗馬謖、王平之蜀漢軍而活躍。也會在遊戲後盤的戰役中一直出現，是曹魏後期相當活躍的一名猛將。


魏

主要登場人物



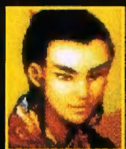
孫權仲謀

19 歲起就繼承了孫策的位子而統治吳國，在位 52 年。黃髮碧眼的外貌雖不像中土人士，卻儼然有著另一種不同的王者之姿。在遊戲裡，是從頭到尾都一直存在的人物。



周瑜公瑾

「三國志」裡登場的人物中，素有「美周郎」之稱的吳國智將。可惜在《三國志孔明傳》中並未將其與孔明之間的謀略戰多加著墨，因此玩者只能在遊戲序盤的幾場戰役中見其活躍。



陸遜伯言

在周瑜死後不久，繼任其軍師之職的一名吳國智將，也是在關羽敗走麥城後，大敗劉備討伐軍的最大功臣。對於蜀漢的支持者而言，對他可是恨得牙癢癢的。



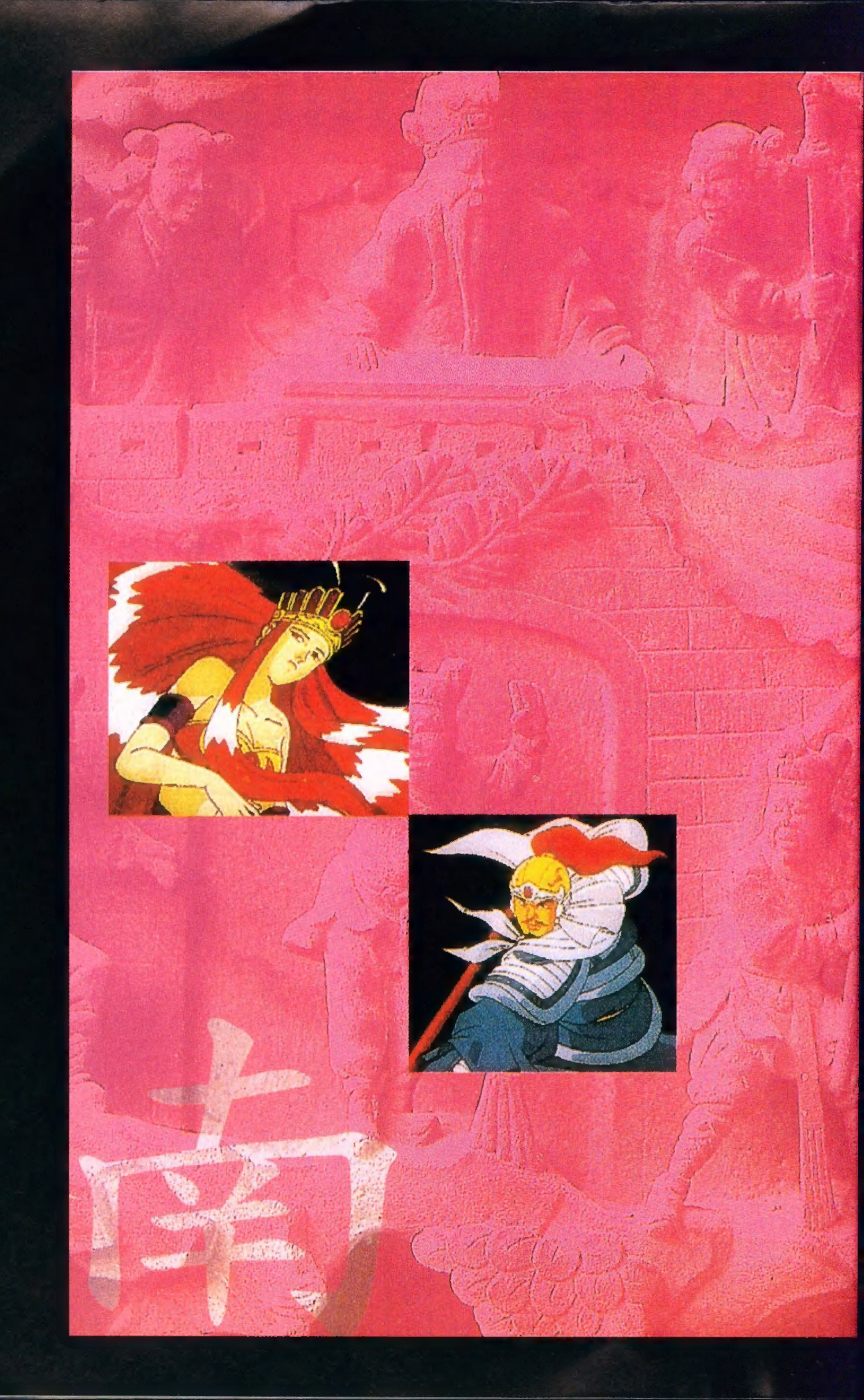
孟獲

南蠻之王。劉備死後，因受魏國慫恿而不斷侵擾著蜀漢後方，後被孔明七擒七縱後方矢志效忠蜀漢。是遊戲南征篇裡的敵方總主角。

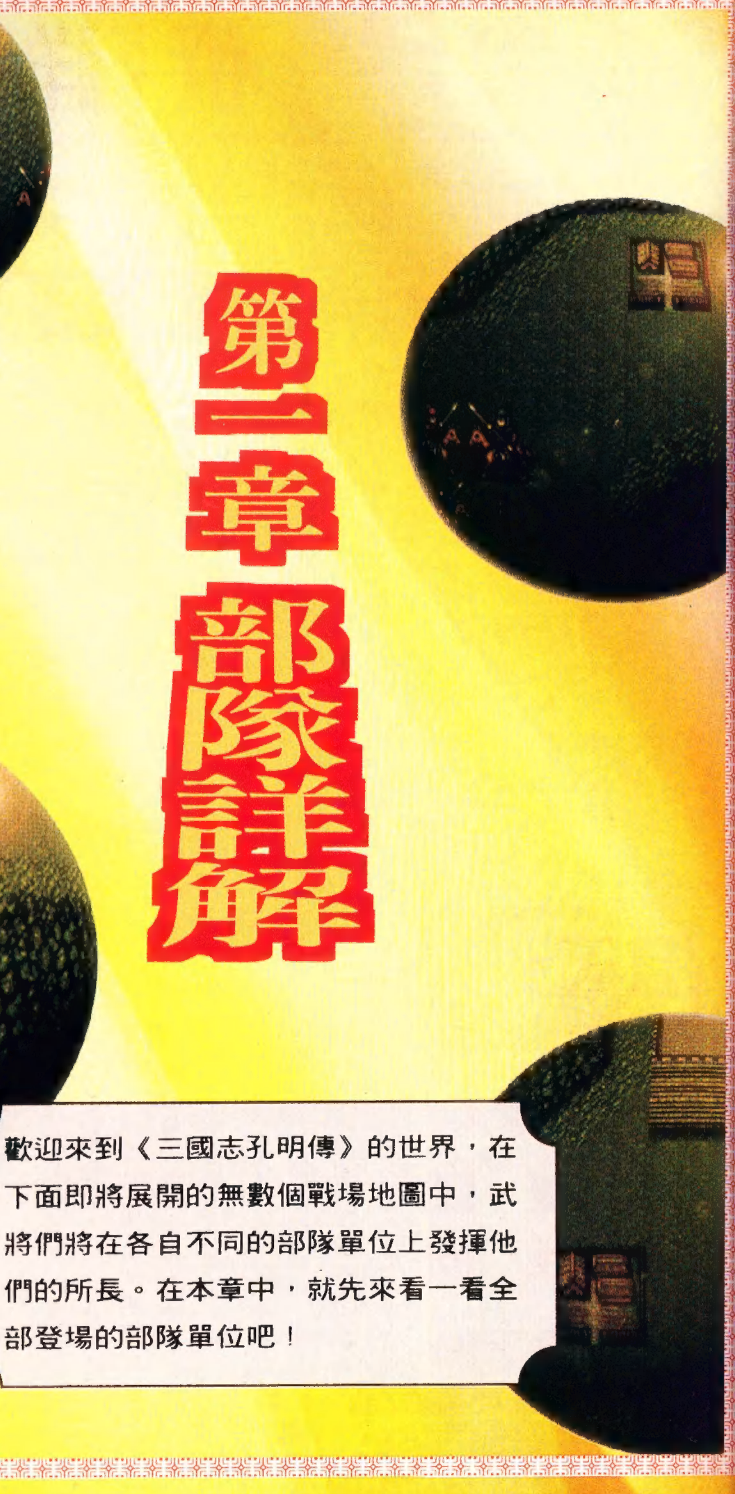


祝融

南蠻王孟獲之妻，傳說中的火神祝融之後代。善使飛刀，傳說百發百中。在遊戲南征篇裡中途登場的要角，多場單挑對戰使得其聲名大譟。


南

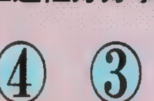
目錄



第一章 部隊詳解

歡迎來到《三國志孔明傳》的世界，在下面即將展開的無數個戰場地圖中，武將們將在各自不同的部隊單位上發揮他們的所長。在本章中，就先來看一看全部登場的部隊單位吧！

部隊單位詳解





在《三國志孔明傳》登場的部隊單位，敵我雙方共有39種。如果能在這裡好好掌握住各單位的特性，將會有利於遊戲的進行。

圖示解說

在此章中，我們將把〈三國志孔明傳〉中登場的部隊單位做全部的解說。玩者本身可以操作的部隊單位有12個系統、32個種類。它會在11頁到20頁的篇幅中做介紹。另外在此也會有關於敵方主力部隊單位的說明。

單位詳解的樣頁就如同左圖所示，是由6個要素所構成的。還有，該部隊單位的升級、晉級狀況在此頁裏就會揭示出來，條件要素就如同左圖一般。

① 該部隊系統的單位代表圖像。

② 該部隊系統的代表武將。他是在隸屬此一部隊系統的武將中，所選擇出來最引人注目的武將。還有，武將本身的部隊系統並不會變化成他種部隊系統。

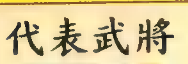
③ 該部隊系統的移動力。部隊單位在移動時，會邊消耗這個值來移動。

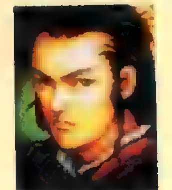
④ 該部隊系統在不同的地形上所消費的移動力。在移動時所消費的移動力，是會根據地形的不同而有所差異的。

⑤ 該部隊系統中晉級之等級屬性表。部隊單位在部隊系統中可以隨著等級的提昇而晉級，晉級可以靠道具的輔助或「升格」的策略來促成。

⑥ 該部隊系統中的部隊單位，晉級過程是由右而左。攻擊範圍中的「○」是代表部隊本身，「×」則是可能的攻擊範圍。在策略部份，也列出該部隊單位可以使用的策略名稱及學會的等級。

除此之外，只有敵人才可以使用的部隊單位共有7種，它將從21頁開始做揭示。雖然玩者並不能使用，但也可作為在戰場遭遇時的參考。





馬謖





部隊屬性

短兵	LV.1～14
長兵	LV.15～29
近衛兵	LV.30～

各地形所需要的移動力

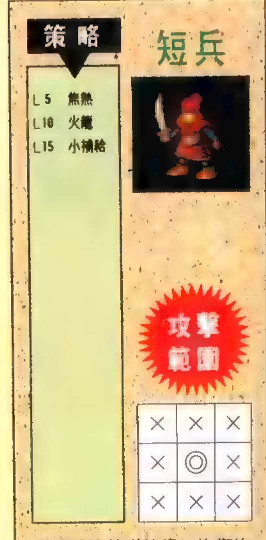
平地	1	城內	1	兵舍	2	關	2
森林	2	橋	1	兵糧庫	2	民家	—
荒地	1	村莊	2	寶物庫	2	城門	1
山地	—	寨	2	城	2	柵	—



步兵系的最強等級，可以學會猛火及大補給，這樣不論是攻或守，都可以盡情地縱橫活躍了。



在昇級後變成可以做全方位的攻擊，另外在戰鬥中也可以一邊參予戰事，一邊進行假情報及中補給等等工作來援護我方。



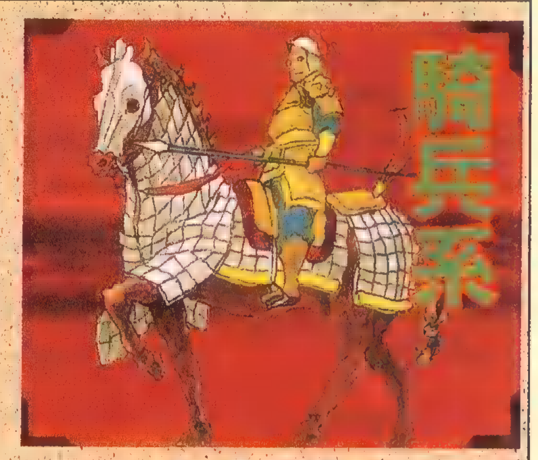
步兵系的基礎等級，均衡的屬性使得他經常活躍於全能型的部隊應用，在他能學會更多的策略以前，耐心地培育他吧！





趙雲





部隊屬性

輕騎兵	LV.1～14
重騎兵	LV.15～29
親衛隊	LV.30～

各地形所需要的移動力

平地	1	城內	1	兵舍	3	關	3
森林	—	橋	1	兵糧庫	3	民家	—
荒地	2	村莊	3	寶物庫	3	城門	1
山地	—	寨	3	城	3	柵	—

近衛隊

策略

無





×	×	×
×	◎	×
×	×	×

騎兵系的最強部隊，即使遭逢強力的敵人，也能迎頭加以痛擊，可說是衝鋒隊長。

重騎兵

策略

無



攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

變成可以使用強力武器的兵種，但是因爲基本的能力與輕騎兵相較之下並沒有任何改變，因此趕快替他更換武器吧！

輕騎兵

策略

無

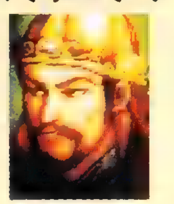




×	×	×
×	◎	×
×	×	×

是遊戲初期的主力單位，大概相當於敵人主將級的程度。不過還是需要培養其他的部隊，太過依賴騎兵是不行的。

代表武將



王平





部隊屬性

弓兵	LV.1～14
弩兵	LV.15～29
連弩兵	LV.30～

各地形所需要的移動力

平地	1	城內	1	兵舍	2	關	2
森林	2	橋	1	兵糧庫	2	民家	—
荒地	1	村莊	2	寶物庫	2	城門	1
山地	—	寨	2	城	2	柵	—

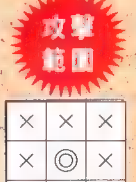


連弩兵

策略

L25 [illegible]
L30 猛火





×	×	×
×	◎	×
×	×	×

弓兵系的最強單位，如果將武器換上最新裝備的話，就可以進行超強的援護射擊。同時也學會了強力的火計。

弩兵

策略

L20 假情報





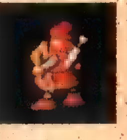
×	×	×
×	◎	×
×	×	×

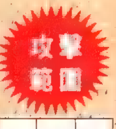
如果變成這個等級的話，攻擊範圍將變得更廣。因為同時還能夠使用假情報，故可以在敵人混亂之後加以攻擊。

弓兵

策略

L5 焦熱
L10 火龍





×	×	×
×	◎	×
×	×	×

使用弓箭從遠處給予敵人傷害，接近戰則相當弱，需與其他的單位配合作戰。





黃忠





部隊屬性

弓騎兵	LV.1～14
弩騎兵	LV.15～29
連弩騎兵	LV.30～

各地形所需要的移動力

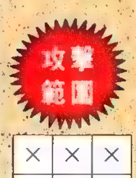
平地	1	城內	1	兵舍	3	關	3
森林	—	橋	1	兵糧庫	3	民家	—
荒地	2	村莊	3	寶物庫	3	城門	1
山地	—	寨	3	城	3	柵	—



連弩騎兵

策略：無





×	×	×
×	◎	×
×	×	×

一旦提昇到這個等級時，就要立刻幫他換上最強的武器裝備，他強力的弓攻擊，經常能解除我方的危機。

弩騎兵

策略：無





×	×	×
×	◎	×
×	×	×

變成這個等級時攻擊範圍會變廣，仔細地分析戰況後，一邊小心地移動，一邊進行援護射擊。

弓騎兵

策略：無

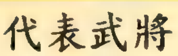


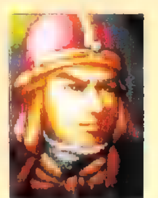


×	×	×
×	◎	×
×	×	×

結合了騎兵系與弓兵系的特徵，因為無法使用策略，故嚴禁與敵人相鄰，就讓他與輕騎兵協同作戰吧！







馬岱



部隊屬性

輕戰車	LV.1～14
重戰車	LV.15～29
大戰車	LV.30～

各地形所需要的移動力

平地	1	城內	2	兵舍	3	關	3
森林	—	橋	2	兵糧庫	3	民家	—
荒地	2	村莊	3	寶物庫	3	城門	2
山地	—	寨	3	城	3	柵	—



L36 止步





×	×	×
×	◎	×
×	×	×

戰車系最強的單位，在面對遊戲終盤極多的城內戰時機動力稍嫌不足，找出適當的武器加以裝備吧！

策略 重戰車

L24 小補給

攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

一但學會小補給的話，不僅可以攻擊，也可以回復耐久力，一邊掌握周邊部隊的狀態來作戰吧！

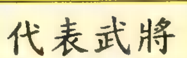
策略 輕戰車

L12 壓迫



×	×	×
×	◎	×
×	×	×

戰車系單位的特徵就是一開始就可以進行全方位的攻擊，可以讓他搭配輕騎兵與短兵協同攻擊。





諸葛亮







軍師	LV.1～14
名軍師	LV.15～29
大軍師	LV.30～

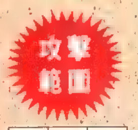
各地形所需要的移動力

平地	1	城內	1	兵舍	2	關	2
森林	2	橋	1	兵糧庫	2	民家	—
荒地	1	村莊	2	寶物庫	2	城門	1
山地	—	寨	2	城	2	柵	—

大軍師

策略

- L31 止步
- L32 解放
- L35 諜報
- L36 全補給
- L37 流言
- L39 桃撥
- L40 封策
- L41 牽制
- L43 大猛火



攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

軍師系最強的等級，可說是持有左右戰況之力的部隊，但是一定要小心不要讓策略值變成零。

名軍師

策略

- L16 康復
- L17 山崩
- L18 偽兵
- L19 對策
- L20 威壓
- L22 大火龍
- L23 大補給
- L24 偵察
- L26 反間
- L27 輕功
- L28 鼠擊

攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

只有這種軍師系才有的部隊屬性，才能將幾乎所有的策略學會，不管是要攻擊或回復，對他來講都沒問題。

軍師

策略

- L1 焦熱
- L3 落石
- L4 小補給
- L5 火龍
- L7 假情報
- L8 覺醒
- L9 壓迫
- L11 大焦熱
- L12 中補給
- L13 查看
- L15 猛火

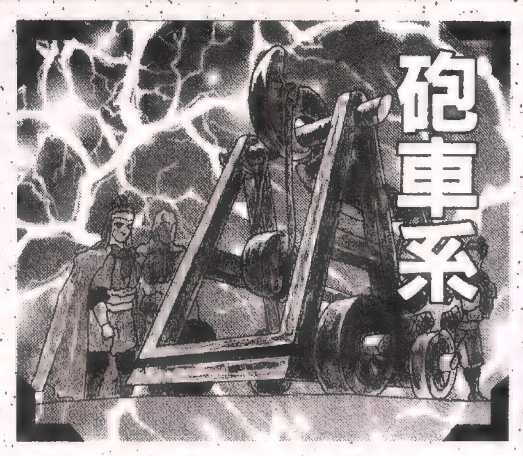
攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

因為在初期是非常弱的，因此只需要一味地頻繁使用策略的方式作戰即可，一旦進入到敵人的弓箭射擊範圍就要立刻脫離。





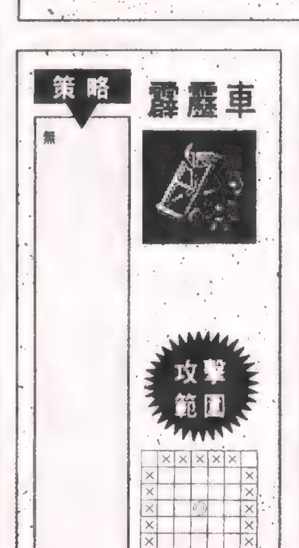


部隊屬性

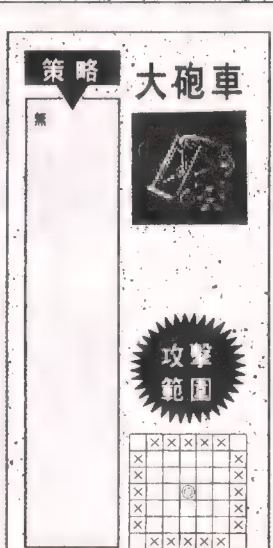
小砲車	LV.1～14
大砲車	LV.15～29
霹靂車	LV.30～

各地形所需要的移動力

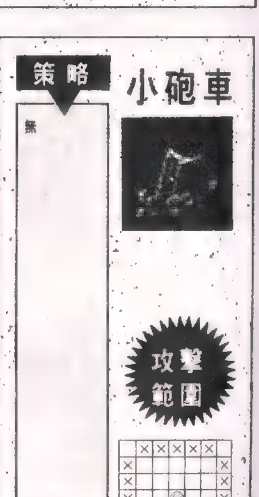
平地	1	城內	2	兵舍	2	關	2
森林	—	橋	2	兵糧庫	2	民家	—
荒地	2	村莊	2	寶物庫	2	城門	2
山地	—	寨	2	城	2	柵	—



所發射之砲彈會給予在彈著點全方向上部隊傷害。可說是持有非常強力的武器。只不過在移動力變成零時，就什麼事也不能做了。



所發射之砲彈會給予在彈著點十字方向上部隊傷害的可怕單位。在做援護射擊時，有必要細心注意。



善長遠距離的攻擊，因此當戰事陷於膠著時，便是它發揮的時候了。絕對要避免讓它與敵人直接接觸。







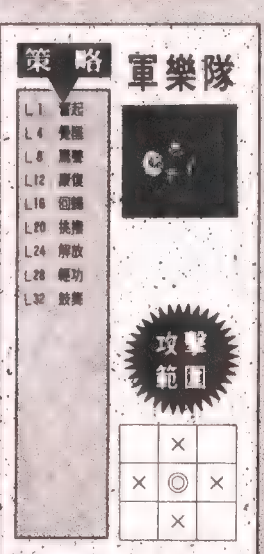
部隊屬性

部隊	晉級
運糧隊	無法晉級
物資隊	無法晉級
軍樂隊	無法晉級

各地形所需要的移動力

地形	移動力	地形	移動力	地形	移動力	地形	移動力
平地	1	城內	2	兵舍	2	關	2
森林	—	橋	1	兵糧庫	2	民家	—
荒地	2	村莊	2	寶物庫	2	城門	2
山地	—	寨	2	城	2	柵	—

軍樂隊



糜竺等人是這類的代表武將，從一開始就能使用「奮起」這個策略來使我方部隊的攻擊力提昇，不過也要注意到敵方的攻擊。

物資隊



可以進行回復策略值的工作，另外當它使用「升格」這個策略時，即使沒有道具在手，也能夠使我方部隊的等級暫時提昇。

運糧隊



[illegible]芝等人是這類的代表武將，其主要任務是回復我方部隊的耐久力，因爲它是非常弱的部隊，故絕對要避免與敵人交戰。



張遼

他是這一類部隊的代表武將。移動力高，没有不能通過的地形，甚至還能進行全方位攻擊的重要部隊。總和來講它的攻擊速度是相當快的。



部隊屬性

武術家	LV.1～14
大武術家	LV.15～29

各地形所需要的移動力

平地	1	城內	1	兵舍	2	關	2
森林	2	橋	1	兵糧庫	2	民家	2
荒地	1	村莊	1	寶物庫	2	城門	1
山地	2	寨	2	城	2	柵	2



武術家

策略



無



★攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

移動力 6

大武術家

策略

無



★攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

移動力 6



吳班

他是這一類部隊的代表武將。這類部隊在攻擊時，會朝敵軍方向給予連鎖性的傷害，虎兵團是多一格，猛虎兵團則可以多兩格。而且他們也能夠使用策略。



部隊屬性

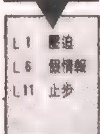
虎兵團	LV.1～14
猛虎兵團	LV.15～29

各地形所需要的移動力

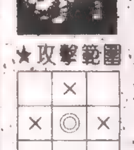
平地	1	城內	1	兵舍	2	關	2
森林	1	橋	1	兵糧庫	2	民家	—
荒地	1	村莊	2	寶物庫	2	城門	1
山地	2	寨	2	城	2	柵	—

虎兵團

策略



L1 壓迫
L6 假情報
L11 止步



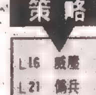
★攻擊範圍

	×	
×	◎	×
	×	

移動力 4

猛虎兵團

策略



L16 威壓
L21 偽兵
L26 牽制



★攻擊範圍

	×	
×	◎	×
	×	

移動力 4



廖化

他是這一類部隊的代表武將。在山地及荒地等地形也能夠輕鬆地移動是它最大的魅力所在。因為它還能使用山計策略，故仍然可以給予敵人相當大的傷害。

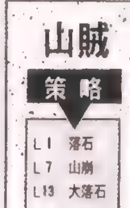


部隊屬性

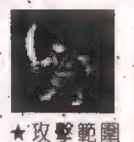
山賊	LV.1～14
義賊	LV.15～29

各地形所需要的移動力

平地 1	城內 1	兵舍 2	關 2
森林 2	橋 1	兵糧庫 2	民家 3
荒地 1	村莊 1	寶物庫 2	城門 1
山地 1	寨 2	城 2	柵 2



山賊



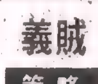
策略

L1　落石
L7　山崩
L13　大落石

★攻擊範圍

	×	
×	◎	×
	×	

移動力 4



義賊

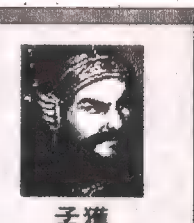
策略

L16　壓迫
L22　奮起
L25　大山崩
L28　亂擊
L34　堅固

★攻擊範圍

	×	
×	◎	×
	×	

移動力 4



孟獲

在遊戲終章會加入我方部隊的代表人物。防禦力高，而策略值卻相當弱，正是南蠻系部隊的特徵。



部隊屬性

南蠻兵	無法晉級
南蠻騎兵	無法晉級

各地形所需要的移動力

平地 1	城內 1	兵舍 2	關 2
森林 1／2	橋 1	兵糧庫 2	民家 —
荒地 1／2	村莊 1／2	寶物庫 2	城門 1
山地 2／—	寨 2	城 2	柵 1／—

南蠻兵

策略

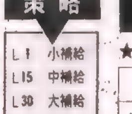
L1　落石
L15　山崩

★攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

移動力 4

南蠻騎兵



策略

L1　小補給
L15　中補給
L30　大補給

★攻擊範圍

	×	
×	◎	×
	×	

移動力 6

※在「各地形所需要的移動力」一欄中，若有見到兩個數值的場合，左邊是南蠻兵，右邊是南蠻騎兵。

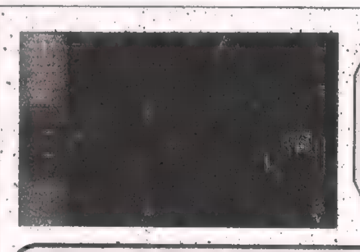




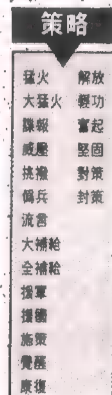
司馬懿

現在就來介紹一下只有我們才有的部隊單位吧！這些傢伙不管是哪一個，都會讓孔明大傷腦筋。一旦在戰場上遭遇的話，可要特別小心喔！

皇帝



移動力 4



策略

猛火	解放
大猛火	輕功
諜報	奮起
威壓	堅固
挑撥	對策
偽兵	封策
流言	
大補給	
全補給	
援軍	
援護	
施策	
覺醒	
康復	



×	×	×
×	◎	×
×	×	×

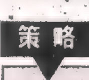
MEMO

敵軍最強的單位，也是遊戲中最強的。在與司馬懿的最終決戰中會遭遇到他，有著幾乎令人感到討厭的[illegible]程度。他的強度是連讓他靠近一下都不行的。

都督



移動力 4



策略

- 火龍
- 大火龍
- 山崩
- 大山崩
- 偵察
- 大補給
- 援軍
- 獻策
- 覺醒
- 康復
- 解放
- 輕功

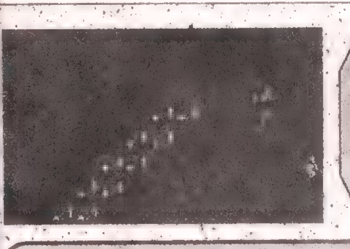


×	×	×
×	◎	×
×	×	×

MEMO

他不斷施展出的攻擊系策略幾乎是令人束手無策。對付他最好是能一口氣接近，然後立刻將之擊潰。絕對不能給予他反擊的間隙。

藤甲兵



移動力 4

策略
- 落石
- 奮起
- 山崩



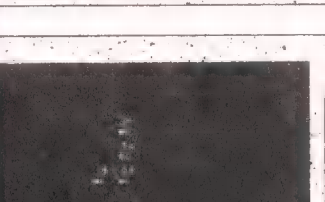
★攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

MEMO

以超乎常人程度之防禦力稱誇的單位。在南征篇將會遭遇到它。像這種隨機會在南蠻之地出現的單位是非常可怕的。應付不了時就逃吧！

羌族兵



移動力 2

策略
- 焦熱
- 落石
- 堅固
- 山崩
- 火龍
- 猛火

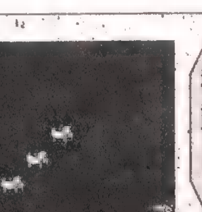
★攻擊範圍

×	×	×
×	◎	×
×	×	×

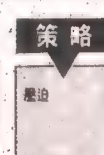
MEMO

在陽平關之戰中初次遭逢的單位。如果能讓馬超當他們的對手，再加以堅固的策略來提昇我軍的防禦力，則敵軍必會陷入一場苦戰。

象兵團



移動力 2



策略
- 壓迫

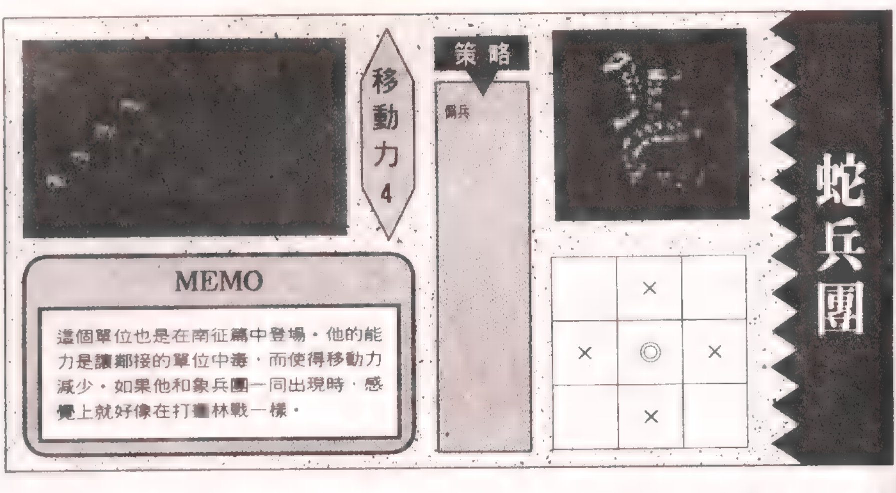


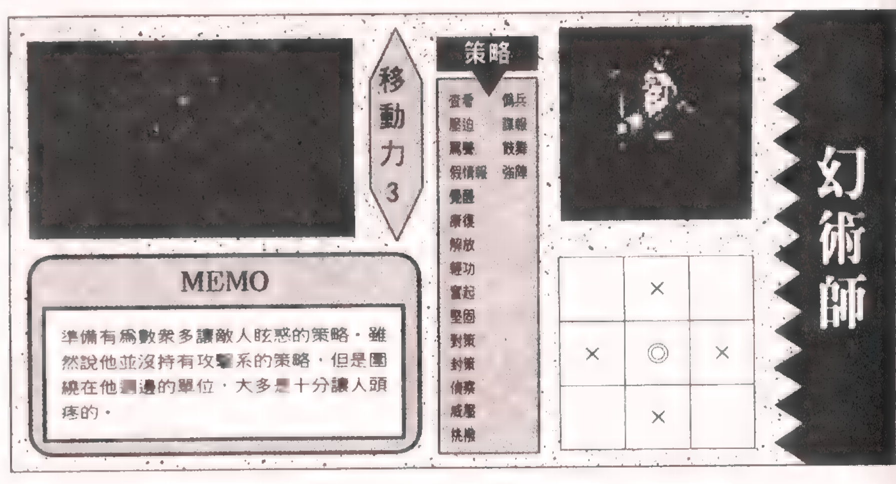
★攻擊範圍

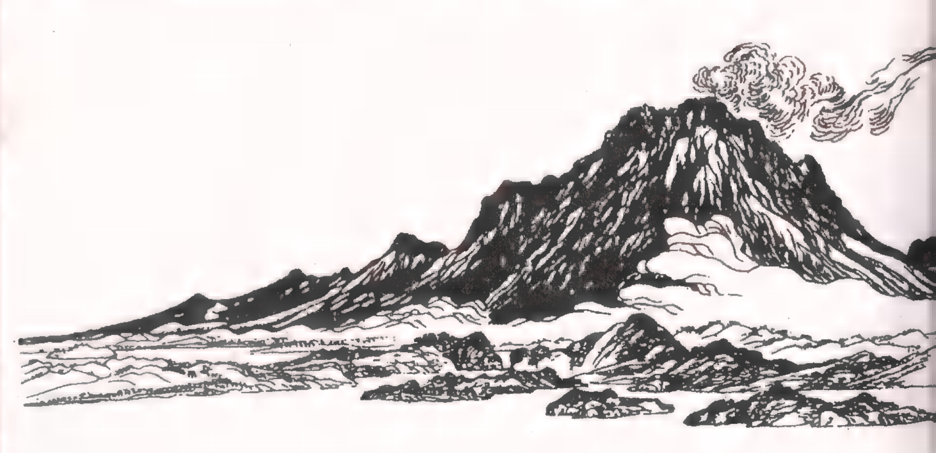
×	×	×
×	◎	×
×	×	×

MEMO

在南征篇中登場。慢吞吞的步伐給人十足的壓迫感。持有令與之接觸部隊混亂的能力。在有這種部隊出現的地方，攻勢都會遲滯不前。


蛇兵團
移動力
4
策略
偽兵
MEMO
這個單位也是在南征篇中登場・他的能力是讓鄰接的單位中毒，而使得移動力減少・如果他和象兵團一同出現時，感覺上就好像在打叢林戰一樣・


幻術師
移動力
3
策略
發奮
壓迫
罵聲
假情報
覺醒
康復
解放
鎮功
奮起
堅固
對策
封策
偵察
威壓
恍惚
偽兵
諜報
鼓舞
強陣
MEMO
準備有為數衆多讓敵人眩惑的策略・雖然說他並沒持有攻擊系的策略，但是圍繞在他週邊的單位，大多是十分讓人頭疼的・



孔明培育記錄誌!!

在《三國志孔明傳》中的主角，大家也應該曉得就是那個弱小的孔明吧！而我們將在這裡介紹一些培育孔明工作上的重點。以便玩者早日將孔明變強。

孔明出陣

在下是諸葛亮，字孔明。雖然只是居住在荊州農舍的一名農夫，但卻受到劉備大人的三顧茅廬之禮所感動，從此來為漢王朝的復興盡一己之力。而且劉備大人不但對我如此禮遇，還馬上就將指揮軍隊作戰的大權委任給年輕的我。

但是在劉備大人麾下的武將們，大多都對我顯現出輕視的樣子。尤其是張飛閣下，更是明白露出對我深切厭惡的容顏。

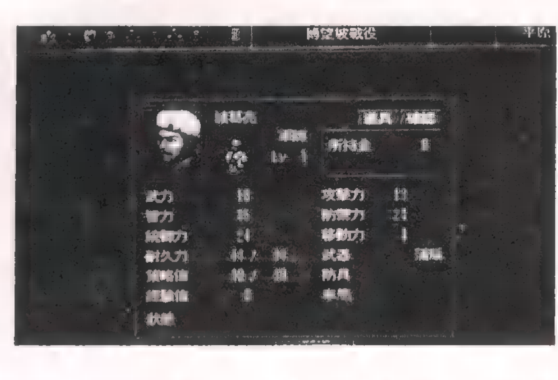
就在這個時候，收到曹操軍即將進攻新野的情報。領軍大將是身經百戰的勇士夏侯惇。諸位將領都為這個報告所震驚，而劉備大人更是因為此事向我尋求對策。而我當然早就在思考應敵的策略，只是問題出在武將們是否願意聽從我的命令。因此我向劉備大人借來寶劍與帥印，然後向諸將說明本次作戰將使用火計來殲滅敵軍，而我的命令就等於是劉備大人的命令，若有違抗命令者，定斬不饒。

聽到這一席話的張飛閣下立即想要上來找我理論，但卻被關羽閣下按下。幸好先前已經借來主公的劍，否則後果真是不堪設想。但是關羽閣下也並沒有信任我的樣子。若要獲取這兩人的信賴，恐怕非得擊破夏侯惇軍不可了。

初次作戰的勝負

我軍在博望坡與夏侯惇對峙。而敵人似乎並沒有防範我會使用火計的樣子。趙雲以自己當餌出戰，而夏侯惇果然中計揮軍直進。

夏侯惇軍就如我預想一般，中了我的火計而陷入大混亂。一切似乎都已經在我的掌握之下了。此時欲發出全軍總攻擊命令的我，初次感受到身兼大任的重擔。我的部隊初經實戰，等級只有1而已。而關羽與張飛閣下他們這群身經百戰的部隊，等級都已經到5了。而軍樂隊的麋竺閣下等級也有3。這下子可就令我相當困擾了。照理說我的部隊是整個軍隊的中樞，應該一定要是最強的部隊。如果我的部隊全滅，也就代表我軍全體敗北了。



初期階段弱小孔明的樣子，像這樣的等級眞的能支撐我軍作戰嗎？

因此在這裡我只想到盡量多擊倒一些敵方部隊來累積經驗，使我的等級快點提昇。其他的部隊也爲此暫緩攻擊的行動，讓看起來絲毫不強的我部隊能有一點努力的空間。在剛開始的時候，我還在擔心像我這麼弱的部隊，可能一下子就被敵人所擊倒了，但是在焦熱之計的使用下，擊倒敵人反而變成是一件相當輕鬆愉快的工作。因此我的等級快速地提昇，而其他的部隊也在此時慢慢靠近過來。

在這個時候，我吞下以前從龐統那裡得來的智謀種，突然間整個腦袋靈光了起來，原來是智力提昇了。這眞是個了不起的發現。

再次強調經驗值

在博望坡之戰後，關羽與張飛閣下對我的命令都能夠盡力達成了。雖然這是一件好事，但戰事並沒有因此而改觀。荊州幾乎已經完全落入曹操的手中，而我軍只能退居劉琦閣下所鎮守的江夏。

但是到此以前的戰鬥，我軍也並不只是單純的敗退。雖然喪失領地確實令人痛心疾首，但是透過無數次的戰鬥，部隊也確實地累積了經驗，而使等級提昇了不少。不僅如此，我能夠使用的策略也增多了，使我成長爲名符其實的我軍中心部隊。

在嚴酷的戰鬥中小心謹慎地應對，多多使用回復部隊耐久力的策略也能夠獲取爲數可觀的經驗值。因此只要夠小心，就盡可能以策略回復爲中心，極力避免使用道具。雖然在戰事將近結束的時候，可能會常常發生策略值到谷底的情況，但只要一想到所累積的經驗值，就不由得樂從心來。

疏忽而招來死厄

就在我軍在江夏再編成的時候，曹操爲了討伐吳國的孫權大舉揮軍南下。總計爲數一百萬。我正設想是否可趁其後方全無防備之際，一口氣統一大陸全土。但回頭一想，如果萬一吳國絲毫不加以抵抗就向曹操投降的話，那要打倒曹操就變成是不可能的事了，爲此我隻身赴吳去說服孫



若在劉備斷氣之前沒有好好培育孔明的話，以後將會玩得格外地辛苦。

權。與吳國共同來擊敗魏國。

在去除曹操的威脅以後，我為了平定荊州南部而出征。所有的敵人對我而言幾乎都是微不足道的。其實以具有擊敗曹操軍的我軍實力來看，會有這樣的情況是絲毫不足為奇的。

在這裡我因自滿而完全陷入了疏忽當中。再次與曹操軍對戰時，我太過於相信自己的部隊。我擅自離開其他武將的保護，打算只用自己的力量擊敗敵軍而向敵人追去。同時又為了得到更多的經驗值，沈溺於最近才學會的火龍之計的絕大攻擊力而頻頻使用它。當我注意到已被為數眾多的敵軍包圍時，已經被不知從何處飛來的發石車石塊所擊潰了。而由於我的毀滅導致全軍毀滅。漢王朝再興之夢就因為我一人的隨意行動而破滅了。劉備主公，我實在有負您所託……。

復活與再戰

當我重新睜開眼睛時，我又回到剛剛作戰之前的回合。究竟為何會如此，我無法理解，不過我畢竟是復活了。而先前的記憶我依然保留著。我因太過於追求部隊的成長而招致最壞的結果。因此我當然不會再犯這種勉強而糊塗的錯誤。那次的教訓對我而言已經足夠了。

接下來，我重新調整一下策略，再次挑戰這場戰鬥。在確保自身的安全前提下，來逐漸使部隊成長。在對敵人進行攻擊時，我盡量留在後方使用策略。這樣比起前一次的狀況可真是好的太多了。身為一名軍師實在還有很多東西要學習的。

邁向成都之路

在平定了荊州南部以後，天下三分之計的基礎終於完成。若能夠再制壓西方蜀地成功的話，我的構想就能夠完全實現。

在進行蜀地制壓的行動之前，有一則令我興奮的消息傳來。龐統終於加入我方陣營，他的才能足以與我匹敵。這樣一來我的辛苦也可以減半了。

但是我這個想法馬上就被打消了。他在他的才能發揮以前，就不幸身中流矢而戰

連後代也一併培育吧！



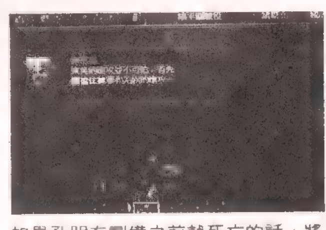
諸葛瞻

諸葛瞻是孔明與黃氏所生的長子。要將他培養成哪一種武將也是孔明的工作之一。遊戲中的一個重要點就是會出現讓玩者選擇要把諸葛瞻培養成什麼樣的人物，以及要讓他學習什麼樣東西的場景。透過這樣的選擇，將會改變諸葛瞻成人之後的各項參數。

諸葛瞻將會在第五章以後加入我軍。在最終的階段，決定了他的部隊屬性以後就可以讓他出陣了。



在與司馬懿的最終決戰中，諸葛瞻將是一個極為貴重的戰力。但是否也要把他培養成與孔明一樣的軍師呢？



如果孔明在劉備之前就死亡的話，將不會有這些話出現。而且也無法看到原本會有的這個畫面。

死沙場。這樣一來，支撐我軍的軍師又變成只有我一人了。身為軍中唯一的軍師隊，我更必須及早使我的部隊強化才行。

一個時代的終結

在我軍攻入成都以後，佔領蜀地的計畫終於成功。主公也終於有足夠的力量與曹操、孫權抗衡。

但是這個幸福的時刻轉眼之間就崩壞了。鎮守荊州的關羽閣下因遭吳國軍隊攻陷而被斬首。主公為此大興伐罪之師，但在軍隊未出兵之前，張飛閣下又被其手下所殺害。

而且……在夷陵之戰，我軍遭到空前未有的大慘敗。主公雖然成功逃出，但也在白帝城結束了他的一生。此後我受命繼承主公的遺志，盡心盡力維繫蜀國的存在。而我也還要使自己變得更強更強。在漢王朝再興之日的來臨之前……。

請看這裡。誰才是第一呢？

能力別！

武將能力排行榜

在《孔明傳》裡所設定的武將共計有 200 名以上。他們在遊戲中都是以自己專屬的人物特質登場，這一點也給予我們玩者相當的樂趣。在這裡我們就將他們依照個別的能力順序加以發表。

武力No.1	智力No.1	統率No.1	耐久力No.1	策略値No.1
				
張飛 30	諸葛亮 45	關羽 30	張飛 64	司馬懿 40
2 關羽 29	2 郭嘉 24	2 司馬懿 25	2 兀突骨 60	2 諸葛亮 40
3 許褚 25	3 姜維 24	3 曹操 25	3 馬超 60	3 郭嘉 38
4 趙雲 25	4 司馬懿 24	4 周瑜 24	4 許褚 59	4 周瑜 38
5 馬超 25	5 周瑜 24	5 諸葛亮 24	5 孟獲 59	5 陸遜 38
6 夏侯惇 24	6 荀彧 24	6 孫權 24	6 關羽 58	6 荀彧 36
7 甘寧 24	7 龐統 24	7 趙雲 24	7 夏侯惇 56	7 徐庶 36
8 黃忠 24	8 賈詡 23	8 陸遜 24	8 趙雲 56	8 張昭 36
9 龐德 24	9 司馬師 23	9 劉備 24	9 周泰 55	9 龐統 36
10 夏侯淵 23	10 曹操 23	10 呂蒙 24	10 夏侯淵 54	10 賈詡 34



總和最後一名是？

劉禪

現在大家都已經看過各項能力的排名結果，但話又說回來，這些所看過能力的總體排名最後的人又會是誰呢？在這裡，我們也實際加以調查一番。在蒐集了全部的能力值資料以後，再依照最佳、普通、最差加以分類。結果呢？發現劉禪的總和數據是 38！而最好的則是孔明，總和數據 163。如此的差距，相性竟還能結合，實在令人感到意外。



現在所有的對手都已經集結在孔明之前了。賭上復興漢室的理想，孔明一定要將這些敵人全部擊敗。在本章中，我們將依照遊戲劇情的發展，將全部的戰場地圖攻略法做一介紹。

Prologue 序幕

《三國志孔明傳》的主角——軍師孔明。他將是如何地輔佐劉備得取三分之一天下呢？現在就讓我們回到那一刻，重新體會這一段歷史吧！

曹操的抬頭

在東漢末期所發生的黃巾之亂，使得漢室的權威日益低下。野心勃勃的群雄們彼此為了霸權而爭鬥，當某一個得到勝利時，就代表某一個倒下了。

在這些群雄中脫穎而出，持有強大力量的，就是後來的魏王曹操。曹操表面上擁護漢天子獻帝，再以敕命對其他的軍閥施展懷柔政策。只要是不依從的人，就以逆賊之名加以討伐。最後，曹操也終於將河北的名門袁紹打倒。完成統一河北的大業。

曹操的下一個目標就是在大陸南部的重鎮——荊州。而在荊州的新野，卻有他的宿敵劉備，擔任荊州刺史劉表的客將在此駐屯。曹操雖派遣了討伐劉備的軍隊前來，卻在劉備軍師徐庶的計謀之下敗北了。

懼怕徐庶智謀的曹操，採用了程昱的計策，要將他收歸己用。在這個策略之下，軍師徐庶也終於離劉備而去了。徐庶感念劉備的惜才之情，於是向他進言邀請伏龍，也就是孔明加入他的麾下。

軍師孔明的雌伏、

話又說回來，西曆一八一年諸葛孔明在瑯琊郡誕生為泰山郡丞諸葛珪的次男。而諸葛家乃是前漢名臣諸葛豐末裔的名家。

西曆一九三年，曹操之父曹嵩為徐州刺史陶謙的部下所殺害，為此激怒的曹操，大起報復之師。曹操軍在連下徐州十餘城時，凡所通過的村鎮莫不加以劫掠，如此暴行不斷，因此而有數十萬無罪之人被虐殺。

在這場戰亂中失去父母的孔明，與兄長、胞弟一同投往荊州叔父諸葛玄處避難。此時的荊州係漢室宗親劉表所治理。由於劉表採取堅守策略的緣故，使得荊州成為大陸上唯一平穩的土地。徐州之民也和孔明等人一般，為了躲避曹操軍的殺戮，捨棄自先祖所傳承下來的土地，向南、向西逃竄。

◎孔明出廬年譜◎

181年　出生於瑯琊郡陽都（現在的山東省沂水縣南）。生父為泰山郡丞諸葛珪。

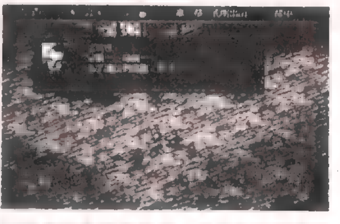
194年　此時兄長諸葛瑾與繼母一同前往江東，孔明與弟諸葛均則在叔父諸葛玄處安置。

197年　諸葛玄歿。孔明轉往州郡襄陽郊外的隆中居住。

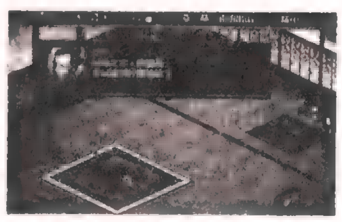
200年　此時，兄長諸葛瑾任官於孫權。

207年　與劉備相會於隆中。有感於劉備的三顧之禮，孔明於是說出天下三分之計。

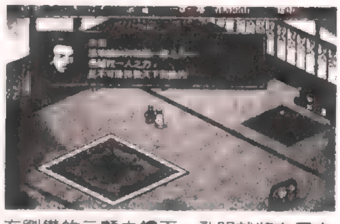
SCENE



父母為曹操軍所殺害，自此時起遂懷抱打倒曹操的敵對之心。



與徐庶、龐統等人成為同門，此後，孔明卓越的才能開始逐漸發揮出來。



在劉備的三顧之禮下，孔明就將在歷史的舞臺上嶄露頭角了，而一切就從這裡開始。

這個時候，擔任平原相的劉備，回應來自陶謙的援軍邀請，與義弟關羽、張飛等人一同趕往徐州。孔明便是在往荊州的路途中，初次見到正要往徐州救援的劉備。在這裡，年少的孔明也是第一次知道有「義人」劉備這個人的存在。

而經歷九死一生才到達荊州的孔明等人，也在叔父友人黃承彥處得到照料。

此後孔明便成為了荊州的學者司馬徽的門下。就在此處治學之時，以他二十歲的弱冠之齡，便遷往隆中的一座草庵居住。但是，孔明終究無法為塵世所捨棄。為了使這個戰亂的年代回歸平和之世，他一直在期待值得輔佐的人物出現。

孔明出廬

劉備為了迎請孔明為軍師而前往草庵訪問，但是孔明一直不在。結果在第三次的訪問時才使得兩人相見。雖然有感於劉備以漢王朝復興的大義為己任及憂國思民之心，但孔明仍以自身才識不足加以推拒。不過在劉備的懇願再三，以及他三顧之禮的恩義下，他終於下定踏出草廬的決心。伏龍從今而後，就要龍騰九天之上了。

劇情攻略查看法

《三國志孔明傳》的遊戲劇情全部共由五個章節所構成。而在攻略頁的篇幅中（P33～P95），將會把其中進行全部戰役的攻略法做一介紹。

還有，本攻略法式根據在遊戲開始時，將難度設定爲「初學者」的等級下所作的解說。如果已經把遊戲破台了，請不妨向難度更高的等級挑戰看看。

在攻略頁中，各章的標題欄上，會有該章所進行之戰鬥名稱的列示，同時也會將把在該章所展開的遊戲故事做一介紹。

而各戰場的攻略頁便是由以下5個要素所構成。



① 該戰場舞臺戰役的名稱。如果有同一個戰場再度登場的場合時，或是戰鬥是由兩個部份所構成時，將會將它設定爲Ⅰ、Ⅱ來表示區分。

② 在攻略該戰場時的攻略記事。同時在此也會將在攻略該戰場時的一些重點做介紹。



③ 該戰場的地圖。我方援軍出現的場所會有「○」的記號，敵方援軍出現的場所則會有「×」的記號標示。還有關於基本的進攻方法、行進方向，也是以及清楚易懂的箭頭符號表示。另外，根據作戰的設定，而會使得戰場初期狀態有所不同的場合時，在此也會介紹在進攻上，較有利於作戰的戰場地圖選擇，而在解說欄上，則明白提示各種不同狀況的選擇。

④ 介紹在該戰場作戰的勝利條件、回合數、單挑對決之武將、戰利品等情報。還有，當作戰是可選擇時，分別會有「A」、「B」的表示。而在各個條件後所註明的文字則是在選擇該作戰方式時所必要的條件。

⑤ 該戰場的把關主將，還有該武將的相關情報。請把這些訊息作爲攻擊時的參考。另外，此處亦有本戰場中需特別加以注意之武將情報的揭示。



STORY

知道劉備陣營中有孔明加入的曹操，唯恐劉備軍的成長會日益強大，遂命夏侯惇前往討伐。孔明在博望坡接戰曹軍，並以火計獲得大勝。但是面對再度侵攻而來的曹軍，荊州之主劉琮卻決定投降。受到孤立的劉備軍，只好捨棄新野，前往劉表長子劉琦所治理的江夏落腳。

得到荊州後的曹操，開始準備討伐統有長江流域一帶的孫權。而考慮到孫權一旦投降時，漢王朝復興即變爲不可能之事的孔明，便單身來到東吳說服孫權。結果，在赤壁，劉備、孫權的聯軍徹底將曹軍摧毀。

在赤壁得到勝利後，孔明再次向劉備提及天下三分之計，建議取下荊州及益州。而在完成這些事以後，劉備已經開始具備有與曹操、孫權抗衡的能力了。再下來，在與魏軍爭奪漢中的戰役中，又再度獲勝而領有漢中。一切的事情似乎都非常順利地進行著。然而，這個時代畢竟是一個亂世。由於牽涉到荊州領有權的問題，導致關羽爲東吳所擒而遭斬首。

乍聞悲報的劉備，決意發動對吳國的報復之戰，親自率領大軍出征了。

博望坡戰役

《孔明啼聲初試》

孔明初戰的敵人是猛將夏侯惇所率領的精銳部隊。在使用火計的場合，第一回合先使趙雲南下將敵人誘出。當敵人的先頭部隊到達地圖中央地帶時，會有火燄並起，而敵軍則陷入大混亂。之後在給予各個擊破即可。

使用伏兵的場合，可以將敵方部隊一分爲二。但是只有夏侯惇的部隊會混亂。如果獲勝的話，立即使用火計方是明智之舉。還有，在作戰之前，若未對諸將做叮囑動作的話，需注意關羽、張飛得勝後的行動。



選擇火計・讓趙雲依箭頭方向移動是重點・一旦錯失機會便會招致失敗・



作戰	A.進行火計 B.以敵大將爲目標
勝利條件 30	擊敗夏侯惇
單挑	趙雲VS于禁（在無法控制關羽的場合下） 關羽VS李典（在能控制關羽的場合下）
戰利品	恢復豆

新野城戰役

《新野烽火連天》

決定火攻時，馬上就用出炸裂性的火計。此時城內的敵軍會陷入大混亂，攻擊力、防禦力、攻擊速度都會急速下降。

如果選擇迎戰的話，因爲只能堅守在城內，故勢必會有一場苦戰。因此在這裡還是選擇火攻將敵人一舉殲滅較佳。

因爲火計而陷入一片火海的新野城，除了南門以外，其他地方都無法進入。故讓全軍都朝南門移動。雖然在場外的敵軍並沒有混亂，但也不是關羽、張飛、趙雲的敵手。

因此馬上準備以最快的速度向城內突破吧！

如果能在第二回合以前就將場外的敵人排除的話最好。而在城內的敵人幾乎都在混亂狀態，要獲勝簡直是輕而易舉。如果要賺取經驗值，這裏是最佳的場所。

選擇火計的場合，使全軍都朝南門進擊，要注意別忘了趙雲、張飛的武將單挑。

這就是BOSS！

DATA

DATA
攻擊力30
防禦力32
耐久力84
策略値31

LV.3
短兵

Attack

作戰	A.引敵人至城內，再以火攻使之退 B.在城內迎擊敵軍使之退卻
勝利條件30	曹仁退卻
單挑	A.[illegible]雲VS曹洪、B.張飛VS曹洪 A.張飛VS許褚、B.趙雲VS許褚
戰利品	落石書、焦熱書

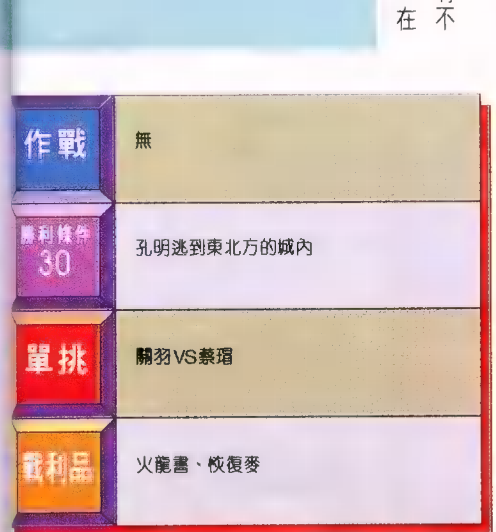
江夏急行戰

《孔明一髮千鈞》

如何躲過敵人的追擊，使孔明安全逃出是重點。在最初的回合中，先使全隊朝東方推進。突破蔡瑁軍的工作，由關羽率頭先行，關平、周倉殿後來保護孔明。因為在地圖中央的森林與森林之間的地域僅能容納一支部隊通過，故在此先使關平移動過去做為障壁較佳。到這裡之前如果沒有被攻擊的話，差不多已經是4、5回合了。

孔明來到東邊橋頭附近時，蒯越所率領的敵方援軍部隊到著。此時的孔明將會遭到敵軍的袋型包圍，故一定要使關羽隨行在側。

如果怎樣也無法獲勝時，就只有不管勝利條件全力作戰了。事實上，在這一個地圖中，它初期的配置原本就是將敵軍全滅就可以得到勝利。因此就讓孔明移動到初期配置地點附近的村落，然後設法將其他的武將擊退。

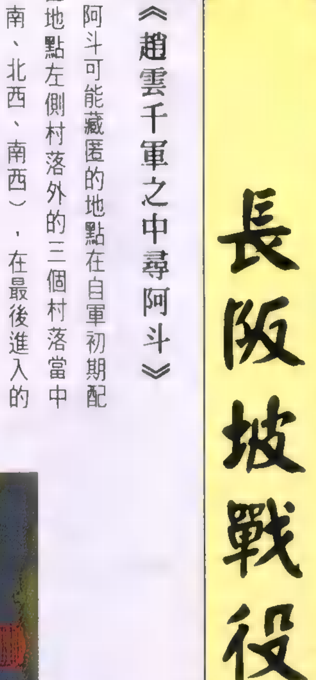


作戰	無
勝利條件 30	孔明逃到東北方的城內
單挑	關羽VS蔡瑁
戰利品	火龍書、恢復麥

在第二回合時，魏延會以我方援軍身分登場。
雖然無法操作他，但仍需要依賴他的幫助。







長阪坡戰役

《趙雲千軍之中尋阿斗》

阿斗可能藏匿的地點在自軍初期配置地點左側村落外的三個村落當中（南、北西、南西），在最後進入的村落中就可以找到。

在最初回合開始時，就讓趙雲朝南邊村落前進。其他的武將則在附近的村落伺機，以防敵人來襲。如果確認阿斗不在時，就以連同趙雲在內的全軍部隊將敵軍摧毀。另外別錯過趙雲與夏侯恩的武將單挑。

在敵軍全滅以後，再讓趙雲依北西之村、南西之村的順序搜索下去。這樣就可以找到阿斗了。在這個同時，曹操所率領的援軍部隊出現，但沒必要與他作戰，立刻向東邊的橋頭逃走吧！



從逃出的步兵口中，可以得到阿斗去處的情報。因此沒有必要進入全部的村落去尋找。



作戰	無
勝利條件 30	趙雲找到阿斗，並帶他過河
單挑	趙雲VS夏侯恩
戰利品	青釭劍、大焦熱書、大落石書

赤壁戰役 I

《背叛者周瑜》

深切恐懼擁有成功借取東南風孔明之力的周瑜，命令徐盛、丁奉捕殺孔明。這個地圖的勝利條件是孔明逃到北東的橋頭，只要能巧妙地躲過吳軍的追擊，就可以達成這個條件。

在初期時，自軍只有孔明一支部隊。在最初的回合一開始，就以橋為目標，全力向東衝刺。在通過中央的村落時，趙雲、關平、劉封等三支援軍部隊會到達。把擊退吳軍的工作委任給這些人，孔明仍繼續朝橋的方向前進。因為敵人的總數並不算多，故三支部隊來應付已經綽綽有餘了。

因為這裡並不像江夏急行戰一般，在途中會有伏兵出現。因此可以放心讓孔明前進。如果到達橋頭的話，逃走就算成功，而吳軍也會停止追擊。

在途中的村落一邊恢復、一邊作戰的話，可以賺取不少的經驗值。如果尚有餘裕的話，就順便到寶物庫走一趟吧！



作戰	無
勝利條件 20	諸[illegible]亮逃到停船之處
單挑	無
戰利品	金500

赤壁戰役Ⅱ

曹操軍因爲疲勞的緣故，移動力全部減半。在最初的回合開始，全軍向西推進，一股作氣發動攻擊。如果能夠完成張遼、許褚與趙雲、張飛的單挑最好。

第四回合，在地圖的南西，與第八回合的北西處，各別會有敵方的兩支援軍出現，但並不是很強的對手。

如果有命令關羽出擊的場合時，曹操會在北方的城池附近登場。但如果是將關羽留在城內，那只要直接攻擊將曹操軍擊敗就行。但不管怎樣，在曹操退卻時，戰鬥就會終了。

《曹操追擊戰》

在曹操軍爲吳軍以火計擊敗以後，下來的工作便是追擊敗走的曹操。因爲作戰變成完全的追擊戰，故腳程快速的部隊不可欠缺。就讓所有的騎兵隊出陣吧！

想要賺取經驗值時，就應該將關羽留在城內。這樣就可以給曹操軍來個迎頭痛擊。

作戰	無
勝利條件20	追擊曹操
單挑	趙雲VS張遼、張飛VS許褚
戰利品	大焦熱書、小型盾



如果讓周倉等賊兵系部隊穿山而行的話，就可以完全將曹操逃走的通路封死，並來個首尾夾擊。







荊州南部戰役

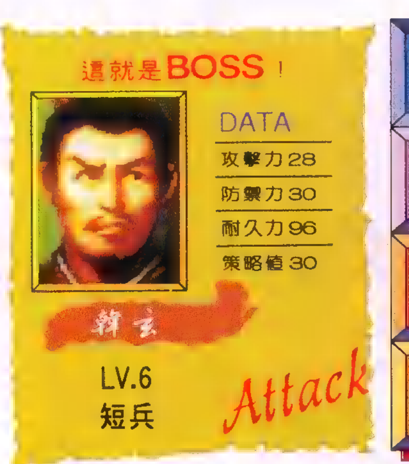
《老將黃忠登場》

敵方部隊雖多，但多各自獨立行動並採取守勢，所以並不可怕。首先向金旋軍急襲，再以反時針方向摧毀劉度軍、趙範軍。因爲其中還有張飛、趙雲武將單挑的機會，故要積極地以它爲目標前進。在途中，中央的森林與南東的橋頭附近會出現伏兵，但並不是很強的對手，只要適當地招呼他們就可以了。

在平定了三支部隊以後，剩下的就只有東北的韓玄軍。在這裡敵方雖控有兩位猛將——黃忠與魏延，但也沒必要特意與他二人戰鬥。只要讓關羽與黃忠相鄰，就會發生兩人的單挑事件。而魏延也會在此時擊殺韓旋，戰鬥於是終結。



金旋軍中的陣式在與我方鄰接時會歸順我方。就在關羽與黃忠的武將單挑之前讓他歸順吧！



作戰	無
勝利條件 40	韓旋被消滅
單挑	張飛VS金旋、趙雲VS陳應 趙雲VS邢道榮、關羽VS黃忠
戰利品	查看書、青銅甲

綿竹關・葭萌關戰役

《馬超軍團出現》

初期的配置是孔明率領的援軍部隊與劉備率領的本隊有一段極大的距離。因此首要之務便是使兩隊人馬分別南上、北下會合。

在會合之後，先迎擊自地圖西南（綿竹關）攻來的劉璋軍。受傷的部隊盡早使他們到村落回復。當敵將高翔、李恢與孔明鄰接時，有可能會投降我方，因此務必要使這二人加入。

在這裡我們可以選擇讓李嚴毀滅，或是在第五回合時，讓馬超所率領的騎馬軍團在東北的葭萌關出現。如果是後者，勝利條件將變更爲「馬超加入我方」。這樣一來，我方必須盡早處理掉綿竹關的敵人，準備好迎擊陣形。如果讓能馬超與孔明接觸的話，就可以說服他加入我方。另外如果可以的話，在這之前先讓張飛與他進行武將單挑，來看一場豪傑之間戰鬥。



如果能巧妙地說服敵將，將會使戰鬥輕鬆許多。但是讓孔明進入敵陣也是相當危險的。



作戰	無
勝利條件 30	李嚴被消滅
單挑	張飛VS馬超
戰利品	皮盾、根性種

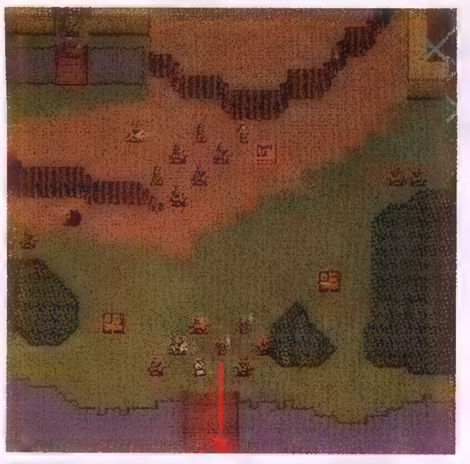
漢水戰役

《智謀戰的展開》

最初的回合，依照孔明的指示，讓劉備向橋的南邊推進。以外的部隊就在初期地點原地伺機。當劉備抵達橋的南端時，曹操軍開始向西移動。趁這個時候令全軍開始攻擊。

孔明雖指示劉備前行，但本身並無配合前進的必要。只要劉備不出這個範圍，曹操軍的攻擊就無法奏效。此時敵方的部隊只有白費力氣的攻擊。

當曹操到達西北的城池附近時，就讓劉備前進。此時曹操的部隊已陷入混亂，攻擊力、防禦力下降，策略也被封住。在混亂中發動總攻擊，全力將敵軍摧毀。如果動作慢吞吞的話，敵方的援軍就會到達。



讓劉備依照箭頭方向移動是重點。由於曹操陷入混亂，在東北將會有敵方的援軍出現。



作戰	無
勝利條件 30	曹操退卻
單挑	張飛VS許褚
戰利品	金2000

的特性，相互配合將來敵擊破。這場戰鬥將以關羽被吳軍俘擄收場。

麥城戰役

《關羽最後之戰》

玩者可以操作的只有關興、關索兩支部隊。整張地圖被城與森林劃分為南北兩個部份，因此要救出關羽是不可能的。在這裡就依照關羽的交代，向西南的村落逃走吧！

話又說回來，在這一場戰鬥中，我方即使全滅，遊戲也不會因此結束。說明白一點，不管是勝利條件達成或是我方全滅，其結果都是相同的。

但是，這裡我們不應接受較容易的全滅安排，而是努力地穿過敵人的包圍到達城池才對。

在逃走的路上，初期配置有敵方的部隊五支，以後還會有埋伏在西邊村落附近的兩支伏兵出現。好好利用輕騎兵關興與弓騎兵關索兩支部隊各別

防禦力較高的關索，要經常比關興走在更前頭，以掩護而共同前進。



項目	內容
作戰	無
勝利條件 30	關羽逃到西邊村落 關興、關索逃到西南城池
單挑	無
戰利品	援隊書、恢復麥

彝陵戰役

《劉備絕命之所》

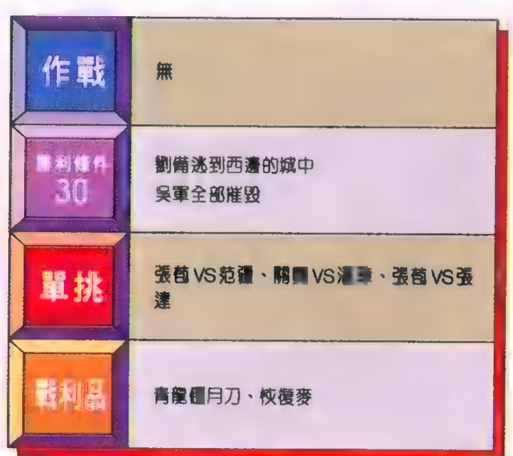
在遊戲開始後，劉備所率領的本隊就在吳軍的火計之下被火燄所包圍。而這支本隊是無法操作的部隊。玩者只能使用援軍部隊來守護劉備往西北之城逃竄。

出陣的武將最好嚴選一些騎兵隊與戰車隊一類移動力與防禦力兼備的人選。戰鬥一旦開始後，就讓三支左右的部隊往最東的寬橋前進。固守在橋的南邊，以防止吳軍的進襲。剩下的部隊則往最西邊的橋附近伺機。

當劉備到達最西邊的橋附近時，在橋的北方與西方將會有敵方的伏兵出現。雖然希望讓關興與張苞與敵將對決，但如果有影響到過關時機，就不要太勉強。還是讓待機的部隊將他們擊退會比較安心。如果突破這裡話，勝利就在眼前了。稍後將只需等待劉備到達西北的城池處。

敵方的主力大約是殺到東邊的橋附近。
絕對要守住這裡，不可讓他們過橋。





項目	內容
作戰	無
勝利條件 30	劉備逃到西邊的城中 吳軍全部摧毀
單挑	張苞VS范疆、關興VS潘璋、張苞VS張達
戰利品	青龍偃月刀、恢復麥



STORY

西曆二二三年（蜀漢章武三年），劉備在白帝城託付孔明身後之事後，結束了他的一生，享年六十三歲。回到成都的孔明，立刻扶持劉備之子劉禪繼承蜀漢皇帝之位。孔明則為輔佐劉禪而繼續擔任蜀漢的丞相。

知道劉備之死的曹丕，立刻決定對蜀國發動攻擊。而司馬懿則進言聯合魏國、吳國、異民族三股勢力聯合進攻。此時，孔明與吳國再次達成和議，去除了東邊的威脅，而且又成功地擊敗來自西平關、陽平關、襄陽三方向的魏軍。

在去除了北方的威脅以後，在益州南部，以雍闓等人為首發生了大規模的叛亂事件。而這件事的背後，當然是司馬懿在暗中搞鬼。為了鎮壓這些叛亂的孔明，決議再到南方平定南蠻。並且率領了本部軍馬向蠻地進軍。在五溪峰擒獲南蠻王孟獲的孔明，將他釋放，並再度挑戰他。之後孟獲又重複被補、又釋放了達七次後，孟獲已經完全對孔明心服而歸順。至此，南蠻終於完全平定。

陽平關戰役

《陽平關總力戰》

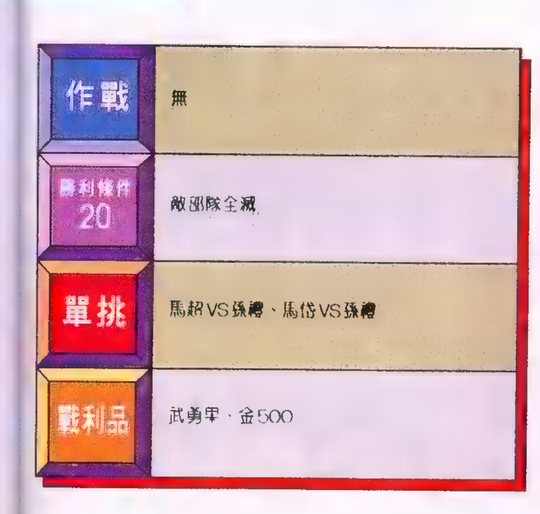
敵人是從三方向進行攻擊。而我們這邊也將部隊分成三股，各別加以迎擊。

地圖西北的羌族大將軻比能必須由馬超防守，因此就讓他帶著廖化等三支部隊，向西邊的關卡（西平關）急行。當馬超抵達西平關附近時，羌族的人馬因為恐懼馬超而攻擊力低下，而具有穿山越嶺能力的廖化，在此更能活躍而有利於作戰。

從地圖東南方向攻來的魏軍，其大將孟達可以在李嚴的說服之下退卻。先讓李嚴移動到地圖中央的城池等待孟達的進攻。當李嚴與孟達的部隊鄰接時事件方能發生。經過說服的過程，孟達連同他的部隊一起退卻。

將剩下的部隊全部開往地圖中央的關卡（陽平關）。當趙雲來到陽平關附近時，曹真軍會因為恐懼他的勇武而混亂，趁這個時候全軍發動攻擊。

但是，曹真軍仍然是極難應付的對手。如果仍然無法獲勝時，把部隊後退到陽平關以南，全心全意堅守陽平關不要被攻破。這樣在20回合以後，敵軍就會因為兵糧短缺而退卻。這個時候，我軍也就得到了勝利。



項目	內容
作戰	無
勝利條件 20	敵部隊全滅
單挑	馬超VS孫禮、馬岱VS孫禮
戰利品	武勇甲、金500

將部隊派遣到適當的場所去，如果動作太慢將會延誤時機，比敵人早一步入關是重點。



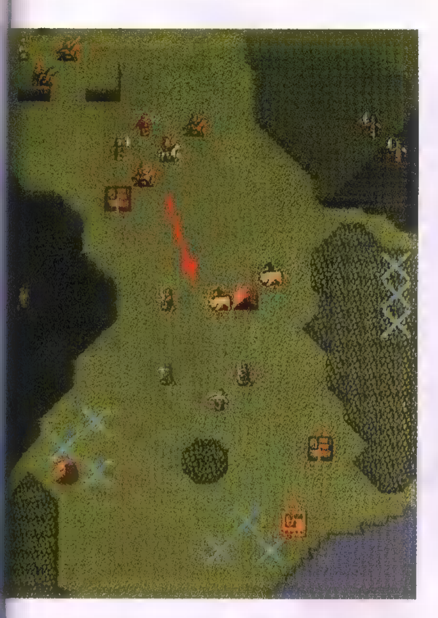


益州南部戰役

《一股作氣擊倒敵軍》

本場戰役的難度較低。首先將初期配置的敵軍完全殲滅，在捕捉到鄂煥時，有將之「斬首」或「釋放」兩種選擇。不管是選擇哪一種，之後會有雍闓、朱褒、高定三支部隊各別出現，而勝利條件則變更爲雍闓的被消滅。

爲了能對雍闓的部隊進行積極的攻擊，以較多數的部隊將之包圍會比較容易獲勝。還有，如果在捕捉到鄂煥時，是選擇將之「釋放」的話，在此孔明將可以說服高定歸降。雖然在後面將不會再有同伴加入，但是在令敵軍背叛時，孔明的魅力等級會有所提昇，玩者不妨試試看。



地圖上的重點是在主陣外、伏兵埋設的地點。要特別注意敵軍中賊兵系單位的動作。



作戰	無
勝利條件 30	鄂煥退卻
單挑	魏延VS鄂煥、高定VS雍闓
戰利品	恢復麥、金500

五溪峰戰役

《召回趙雲》

如果沒有將搶先下手的趙雲、魏延等人召回，我軍將會遭受敵人三方向的夾擊。而且我軍的配置又是在分散的狀態下，更是相當的危險。

如果有將趙雲與魏延召回的話，我軍將會配置在地圖的上方，而敵人則在地圖下方集結。誰能夠搶先將戰力集中，誰的戰鬥就會比較輕鬆。

當捕捉到敵將董荼那時，在地圖南方的村落附近就會有孟獲旗下的援軍出現。因此我軍必須盡早將先前的敵軍消滅，以便迎擊這支援軍。還有，在孟獲出現的同時，我方的援軍馬忠、張嶷也到達了，身為武術家隊的張嶷，玩者可以妥善加以利用。

在有把趙雲等人召回時的地圖時，要注意可以在森林自由移動，又能夠斜向攻擊的南蠻兵。



作戰	A.放任趙雲與魏延的搶先攻擊 B.召回趙雲、魏延
勝利條件 30	敵軍退卻
單挑	趙雲VS金環結、王平VS忙牙長
戰利品	援隊書、金500

夾山谷戰役

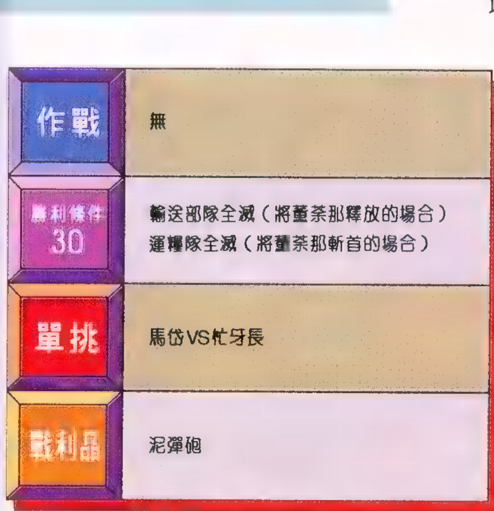
《襲擊補給部隊》

本次作戰是追擊初期配置向西逃竄的敵軍補給部隊。在此最好不要想賺取經驗值，儘早將之打倒。

當解決全部的部隊時，敵方的援軍部隊會出現。這支援軍的種類是依照五溪峰之戰中，玩者是否有將董荼那處刑而定的，出現的場所則有一點變化。在這裡我們將就由處刑的狀況來解說。

敵方援軍是出現在地圖東北的城池附近，我軍必須在其前面不遠處的村落週邊集結，然後設法將敵軍擊退。當進入到荒地時，要注意南蠻兵落石之計的攻擊。可以的話最好是在平地上戰鬥。

在解決掉全部的雜兵以後，剩下的就只有敵方總將孟優了。以全軍部隊將他團團圍住，一口氣殲滅他吧！如果能夠再利用策略，不斷使他混亂的話，戰術就更加完美了。

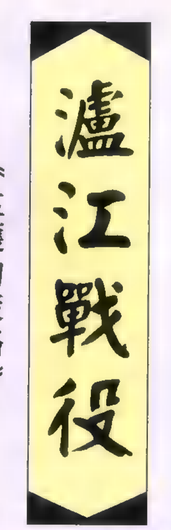


項目	內容
作戰	無
勝利條件 30	輸送部隊全滅（將董荼那釋放的場合） 運糧隊全滅（將董荼那斬首的場合）
單挑	馬岱VS忙牙長
戰利品	泥彈砲

在平地與荒地的交界處設下防衛線。小心在荒地的敵軍施展落石與山崩的策略。







瀘江戰役

《孟獲的策略》

只有在故意讓孟獲的策略奏效時才會出現的戰場。若將使者斬首的場合，則將不進行此次戰鬥，而直接進入到西耳湖之戰。但是爲了讓自軍更爲強化，應積極地參予這場戰鬥。另外在作戰之前，一定要選擇「配置伏兵」。

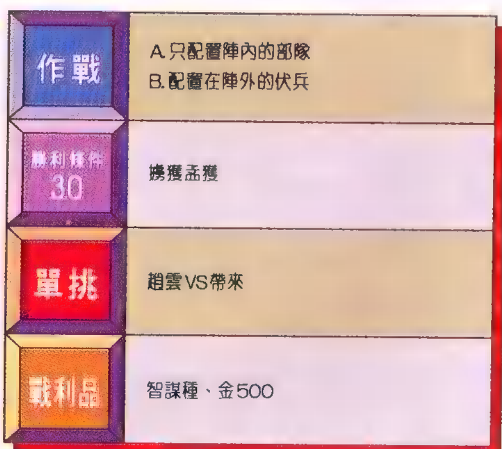
進入到東邊陣地的孟獲軍，從最初的回合開始，就會以西邊的村落爲目標開始撤退。而相反的，在陣地外的敵軍卻會朝我軍而來，此時將可以給予各個擊破。在將來襲的敵人全部解決以後，就可以開始進行追擊了。

當孟獲軍到達地圖中央地帶時，我軍的伏兵會出現，同時敵軍的援軍部隊也會登場。雖然伏兵部隊會立即與敵方的援軍陷入交戰狀態，但也要派一支部隊移動到西邊的村落，以便截斷孟獲的退路。稍後，孟獲軍將會因失去逃離的場所而毀滅。



配置伏兵場合的地圖。設法在孟獲進入到西邊的村落前使戰鬥結束。





作戰	A.只配置陣內的部隊 B.配置在陣外的伏兵
勝利條件 30	擒獲孟獲
單挑	趙雲VS帶來
戰利品	智謀種、金500

西耳湖戰役

《以部隊數決勝負》

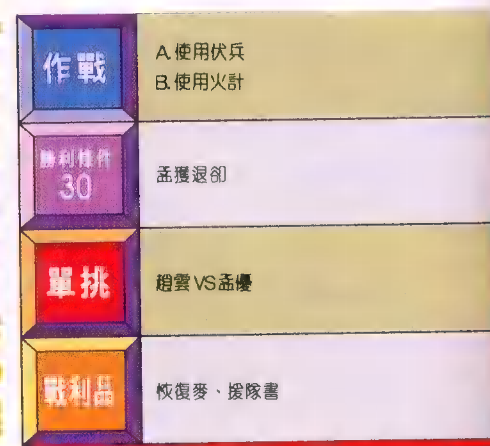
在使用火計的場合時，熾熱的火牆將會遮斷敵軍的退路。孟獲軍猶如袋中之鼠。但是由於我軍可出陣部隊數只有七支，因此也有可能以力量弱於敵軍而見負。

假如是使用伏兵的場合，雖然出陣可能部隊數可以增加到12（含七支伏兵部隊），但敵軍也會相對的增加。因此還不如使用火計來得安全些。

當孟獲軍開始渡橋時，在地圖東南、西北會分別有我方的伏兵部隊出現。而孟獲此時則會開始向東南的村落退卻，如果能先讓伏兵部隊中的一支部隊先前往東南村落的話，孟獲將會變成無路可逃，而我軍也將因此而獲得經驗值。

選擇使用伏兵的地圖。如果考慮讓部隊練功的話，這就是一個不錯的選擇。讓全部隊同心協力將敵人擊垮吧！





作戰	A.使用伏兵 B.使用火計
勝利條件 30	孟獲退卻
單挑	趙雲VS孟優
戰利品	恢復麥、援隊書

禿龍洞戰役

《利用毒泉》

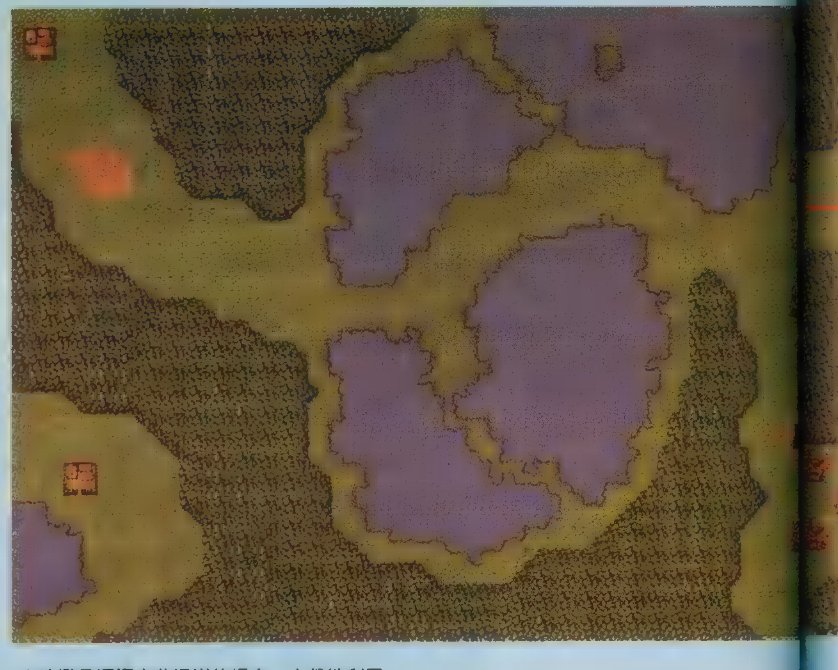
在地圖中央的湖泊是毒泉。在選擇從北西的通道進軍的場合，自軍初期的配置地點是在地圖的西北側，此時一定要設法突破毒泉之間的通道。當孔明進入到西南的村落時，雖然萬安（孟獲之兄，孟節）會教導安全渡過毒泉的方法，但這場戰鬥也會變得相當辛苦。

如果是選擇從東北通道進入的場合，自軍初期的配置地點就會在地圖的東北側，此時將可以給孟獲來個意外的驚喜。由於敵軍無法通過毒泉，而我軍則無這方面的顧慮，故明顯有利於我方，如果希望確實獲得勝利，就採取從東北通道進入的方法吧！

由於孔明的出現而受驚的孟獲，開始向西北的村落逃亡。但是因爲受到毒泉的阻礙而無法前進。此時毒泉的存在反而有利於我軍，就利用這個間隙將敵軍擊破，捕捉孟獲吧！

在第十一回合，毒氣將會消失，而孟獲將會再開始逃亡，此時要捉住腳程奇快的孟獲將變得困難至極，因此務必在第十一回合以前將戰鬥結束。

作戰	A.通過東北通道 B.通過西北通道
勝利條件 A20	A.孟獲被捕捉 B.孟獲退卻
單挑	張苞VS楊鋒
戰利品	金500



本地圖是選擇東北通道的場合・充份地利用策略與道具・來使戰鬥在短期之內結束・



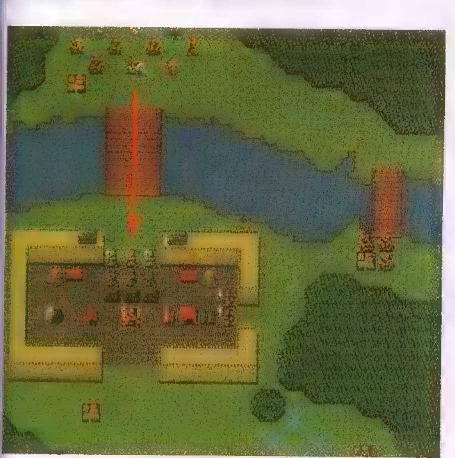


三江城戰役

《打倒朵思王》

把守三江城的是有南蠻第一智慧者之稱的朵思王。因爲不管準備什麼策略都會被想到，而敵人只不過城池的防禦較堅固而已，所以就直接從正面向他挑戰吧！

運糧隊等部隊若不小心太過靠近城池時，將會成爲大砲車的餌食，仔細計算好射程距離吧！



當自軍的部隊到達城池的附近時，在城東邊的敵軍部隊會從地圖的北側迂迴攻來，因此將少許的部隊留在橋的北側應戰。

雖然城門有南蠻兵與連弩兵固守，但並不是多強的對手。就以騎兵隊全面強行突破吧！當進入到城內時，推出砲聲撼人的大砲車，目標瞄準在城中央的朵思王。

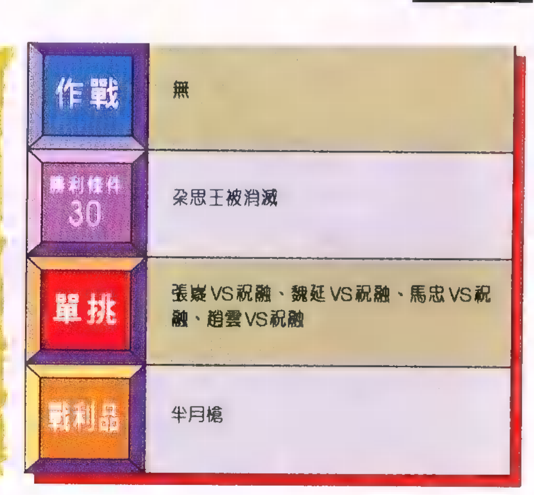
當朵思王倒下時，在城的東南會有祝融所率領的援軍出現。此時要設法堅守城門將之擊退。祝融可以用武將單挑方式將她捕捉，接下來就好好欣賞動畫吧！

這就是BOSS！

祝融
LV.13
南蠻騎兵

DATA
攻擊力72
防禦力50
耐久力214
策略値66

Attack



作戰	無
勝利條件 30	朵思王被消滅
單挑	張嶷VS祝融、魏延VS祝融、馬忠VS祝融、趙雲VS祝融
戰利品	半月槍

蠻都戰役

《恐怖的猛獸部隊》

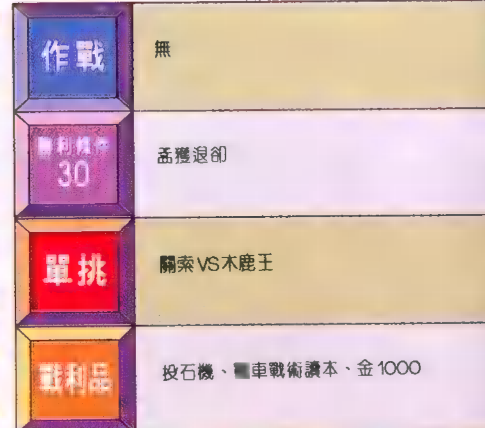
從一開始，蜀軍的兵士就因爲受到猛獸的威脅，而使得全軍部隊的攻擊力、防禦力大幅減少。還有，猛獸部隊的威脅不僅於此，每當受到蛇兵團部隊攻擊時，在每回合部隊的耐久力都會減少。而如果受到象兵團的攻擊時，則會有相當的確率使得我軍部隊陷入混亂。如果沒有可以使用覺醒與恢復策略的部隊隨行，戰鬥將會變得格外地辛苦。

從最初開始就不要隨意進軍，而是努力將來襲的敵人逐一擊破。一旦把敵方的攻勢徹底瓦解後，就可以開始進攻了。首先不要太過急躁，把敵方部隊一個一個地確實解決掉，然後再讓關索與木鹿王兩人對決就可以了。



有象兵團在把守的通道，十分容易讓部隊遲滯不前，盡早使混亂的部隊回復吧！





項目	內容
作戰	無
勝利條件 30	孟獲退卻
單挑	關索VS木鹿王
戰利品	投石機、[illegible]車戰術讀本、金1000

桃葉江戰役

明白一點，這就是本戰場唯一可以取勝的辦法。

《解救馬超》

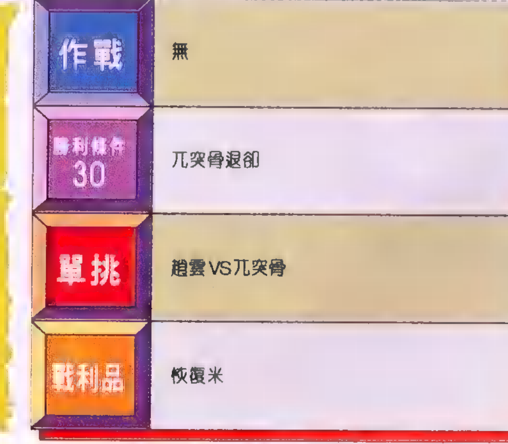
首先一定要幫助被敵人圍困的馬超脫險。雖然在南邊森林與森林之間的通道是近路，但還是讓在東邊村落的馬岱採取迂迴方式繞過森林而行。在努力支持到主力部隊前來支援以前，先引開藤甲兵的注意力吧！

當我軍的主力部隊到達地圖的中央地帶時，在西邊橋頭附近會有敵方的伏兵出現。以全軍之力，一股作氣將之粉碎。

到這個時候，在追捕馬超的大批藤甲兵部隊應該已經迫近了，但是我軍部隊完全不是他們的對手，刀槍及弓箭的攻擊對他們都完全無效。此時先不要焦急，仔細觀察地圖時，將會發現敵方總將兀突骨謹慎地躲在後方，找個空檔讓趙雲衝過去與他單挑，講

重點是讓馬超與馬岱在森林中迂迴前進，來引開敵人的攻勢，然後再巧妙地逃脫。





項目	內容
作戰	無
勝利條件 30	兀突骨退卻
單挑	趙雲VS兀突骨
戰利品	恢復米

盤蛇谷戰役

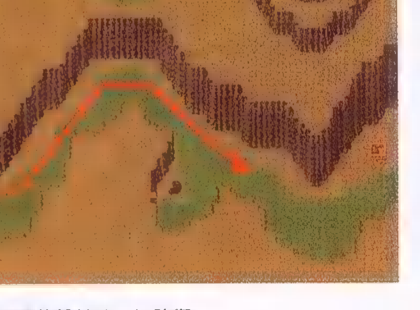
《藤甲兵的敗北》

第二章的最後之戰是一場空前絕後的壯大計略戰。遵照孔明的策略，只要一直往東退卻，把敵人誘入盤蛇谷即可。又因為腳程慢的部隊有可能會被敵人捉住，因此最好不要讓他們出陣。萬一在途中有部隊被敵軍追上，也只有選擇捨棄一途，全力向東前進。

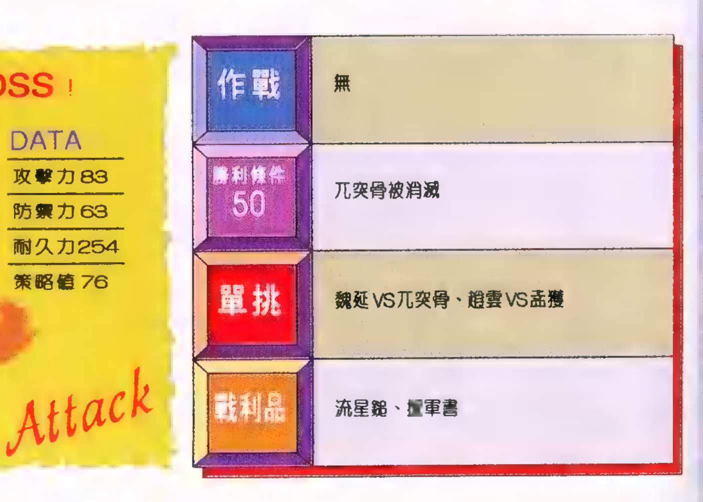
當我軍到達東邊，也就是敵人也全部進入到盤蛇谷之時，事前安置的火藥將會引爆，盤蛇谷頓時陷入一片火海。對火抵抗能力弱的藤甲兵在一瞬間就被消滅了。

當兀突骨被燒死時，在地圖的東北會有孟獲的家族部隊出現，並向這裡發動攻勢。但局勢發展至此，由於藤甲兵完全被毀滅，這些對手即使再難纏，在孔明的計略之下，要獲勝還是相當容易的。

當孟獲逐漸不支時，只要用武將對決的方式將他擒下就可以了，到這裡終於獲得完全的勝利，也由於這場戰役的獲勝，南蠻也完全被平定了。



路途曲折漫長的盤蛇谷。以防禦力高的部隊殿後前進吧！



作戰	無
勝利條件 50	兀突骨被消滅
單挑	魏延VS兀突骨、趙雲VS孟獲
戰利品	流星鎚、握軍書



第一幕⊙出師表

鳳鳴山戰役
南安・安定戰役
天水城戰役
冀城戰役

第二幕⊙街亭之戰

祁山戰役Ⅰ
西平關戰役
街亭戰役
漢中撤退戰

STORY

西曆二二六年（蜀國建興六年），魏國的曹丕死亡，曹叡即位。司馬懿被曹叡封為驃騎將軍，而司馬懿則自請鎮守西涼。知道此事的孔明遂命馬謖前往魏國廣為散佈流言，道司馬懿有反叛之意，而使得司馬懿的兵權被剝奪。

孔明見機不可失，於是決意北伐，在奉上出師表後便率軍北上。之後蜀軍接連攻陷安定、南安兩城，並捕捉到敵方元帥夏侯楙。在攻略至姜維的天水一役時，與接替夏侯楙的曹真作戰亦是連戰連勝。甚至受到曹真邀約而入侵西平關的羌族也被擊退。

接獲曹真失敗的消息，曹叡於是決定再起用司馬懿並令他入長安。此時司馬懿向曹真提議佔領街亭，並親自率軍出陣。由於街亭是補給路線上的重要場所，可說是蜀國的生命線，因此孔明將這個重要的地方交由馬謖鎮守，但豈知馬謖不聽從孔明之命令而敗北，使街亭落入司馬懿之手。

由於這個事故，孔明只有放棄繼續北伐的念頭從漢中撤退。而第一次的北伐也在此以失敗做結束。

鳳鳴山戰役

《無敵趙子龍》

究竟要以全軍發動攻擊，抑或另派特遣隊突擊呢？如果希望輕鬆獲勝的話，以全軍發動攻擊的方式較佳，在派出特遣隊的場合有三個問題點存在。

第一是在初期配備的自軍部隊數過少；第二是會遭到敵軍積極的進攻；最後是敵方的援軍部隊會提早兩個回合到達。

如果是在全軍攻擊的場合，正好是和以上的不利點相反。我軍的部隊數會因為沒有另外派出特遣隊而增加，而且敵軍會採取消極的守勢，只要配合適當的攻擊就可以輕鬆地獲勝，而且各部隊的等級也可趁此調整一番。

本地圖是在以全軍進行攻擊的場合。因為回合數有充份的餘裕，所以可以將敵軍每一個部隊確實地打倒。



作戰	A.以全軍行走關山道 B.將自軍分為本隊與特遣隊
勝利條件 30	敵軍全滅
單挑	趙雲VS韓瑛、趙雲VS韓德
戰利品	笙 A.鐵脊蛇矛 B.優弓

南安・安定戰役

孔明的策略成功地進入安南城。此時在城內的夏侯楙軍會陷入一片混亂，趁此良機發動全軍攻擊吧！

《虎父無犬子》

以正攻法來攻擊安定城是愚策，因為敵軍部隊既強又多，而且如果動作太慢時，將會遭到安南城的夏侯楙從背後的攻擊。在這裡應該是用策略將安定城內的敵人誘出，然後再一口氣將它攻佔才對。

首先將全軍移動到地圖中央森林北方的某個村落，而敵人將會因我方這個行動而開始出城攻擊。如果我軍在森林北側的話，敵軍將會通過森林南側，並移動到地圖的東側，因此玩者大可放心。

當確認敵軍已全軍離城時，讓一支騎兵隊往安定城移動，並進入城內。當知道城池陷落時的守將崔諒，便會與其旗下的部隊一同投降。

在安定城陷落後，關興與張苞依照

本地圖是採取引誘敵軍出擊的場合。如果不向森林之北移動的話，敵軍將會從森林的南北兩方同時前進。

這就是BOSS！

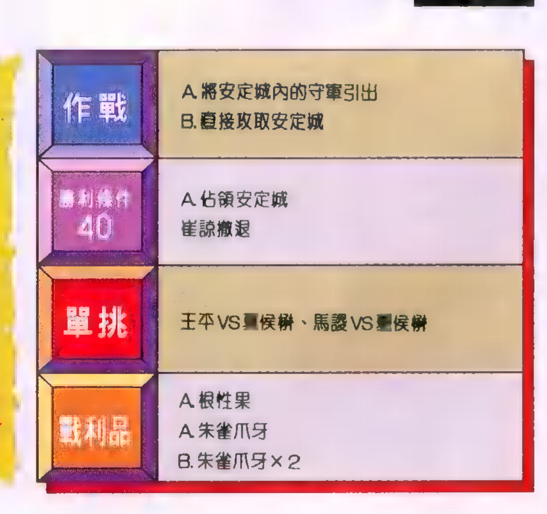


夏侯楙

LV.17
重戰車

DATA
攻擊力77
防禦力55
耐久力249
策略值61

Attack



作戰	A.將安定城內的守軍引出 B.直接攻取安定城
勝利條件 40	A.佔領安定城 崔諒撤退
單挑	王平VS夏侯楙、馬謖VS夏侯楙
戰利品	A.根性果 A.朱雀爪牙 B.朱雀爪牙×2

天水城戰役

伏兵將會在地圖的各個角落出現。而此時的勝利條件將會變更。一邊守護孔明，一邊突破這個包圍網吧！

《天水姜伯約》

攻略天水城時，也和安定城之戰一樣，有把敵人誘出，與以正攻法將城池攻陷兩種選擇。雖然在前面的戰鬥，我們是採取引誘戰術取得勝利，但是在這裡將是以正攻法的方式較佳。

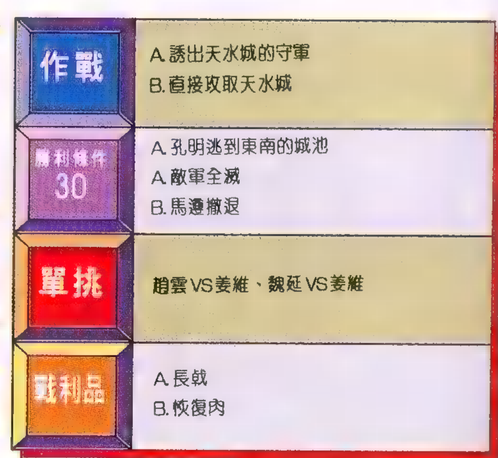
這是因為在天水有精通兵法的年輕武將姜維，可以完全識破我方的策略。所以我們將採取反向操作，以大軍將城池包圍。

話雖如此，在以正攻法攻擊的場合中，其結局依然是落入了姜維的策略中。在天水太守馬遵被消滅的同時，姜維所準備的



採取直接攻擊場合的地圖。讓趙雲與姜維對決，如果換成魏延將會敗北。





作戰	A.誘出天水城的守軍 B.直接攻取天水城
勝利條件 30	A.孔明逃到東南的城池 A.敵軍全滅 B.馬遵撤退
單挑	趙雲VS姜維、魏延VS姜維
戰利品	A.長戟 B.恢復肉

冀城戰役

讓姜維好不容易抵達村落的同時立刻對城池發動攻擊。

《綑綁英才》

在前往冀城途中埋伏的情形，我軍在街道兩側配置伏兵，以便將移動中的姜維捉起來。因爲姜維會帶頭搶先進入，故我方可輕易將之圍捕，只不過這樣的戰法似乎贏得不算漂亮。

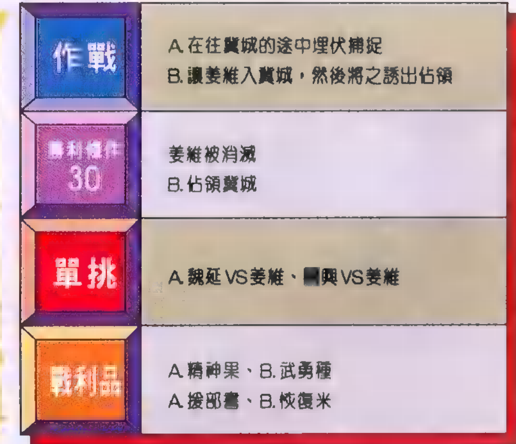
這樣說的意思是，我們最好還是採取讓姜維入冀城，然後將之誘出作戰的戰法。在這種情況下，一開始即警覺到兵糧不足的姜維，會往冀城北東（地圖西北）的村落出擊，以確保兵糧的供給。趁這個時候，我軍就可以前往佔領冀城。

而在冀城可以說幾乎沒有任何守軍，因此要佔領它並不會太難。但是就在城池附近擔心此地動態的姜維，則會立刻引兵回防，因此我軍最好在城西的小森林附近安置騎兵隊待機，



以誘出作戰爲目標的戰場地圖，光只有佔領冀城仍不可大意，需留心敵方的動態。





作戰	A.在往冀城的途中埋伏捕捉 B.讓姜維入冀城，然後將之誘出佔領
勝利條件 30	姜維被消滅 B.佔領冀城
單挑	A.魏延VS姜維、[illegible]興VS姜維
戰利品	A.精神果、B.武勇種 A.援部書、B.恢復米

祁山戰役 I

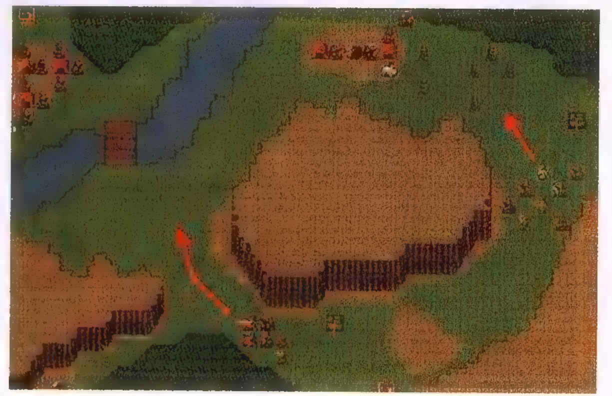
有利的狀況，不過最終的目的還是要打倒曹眞。

《以言服人》

當王朗以言論使蜀軍士氣降低時，會要求與孔明進行一場辯論。這一個挑戰必須接受，當我方反將王朗的說詞攻破時，會變成魏軍士氣低下。如果硬是不接受挑戰的話，就會變成直接與強大的魏軍對決。

孔明接受挑戰後，接下來將會面對王朗三項質問。雖然不管怎樣回答，我方都可以攻破王朗的論調，但是依照回答方式的不同，也將給予敵軍不同的影響。例如說，對全部的質問都以第一項作答時，敵方全軍的防禦力會減少、移動力減半、每回合耐久力也都會下降。

另外，如果對全部的質問都保持沈默的話，將會給予敵軍全體50點的傷害。因此玩者不妨多試試各種對我軍



這是接受挑戰時的戰場地圖。曹眞會向正北的城池移動，多多使用攻擊系的策略。



作戰	A.接受王朗的挑戰 B.不接受王朗的挑戰
勝利條件 30	曹眞撤退
單挑	A.關興VS曹遵、張苞VS朱讚 B.廖化VS曹遵、王平VS朱讚 趙雲VS曹遵、魏延VS朱讚
戰利品	A.發石車、白銀爪牙、雙眼虎 B.經驗[illegible]、雌雄雙劍、猛虎

西平關戰役

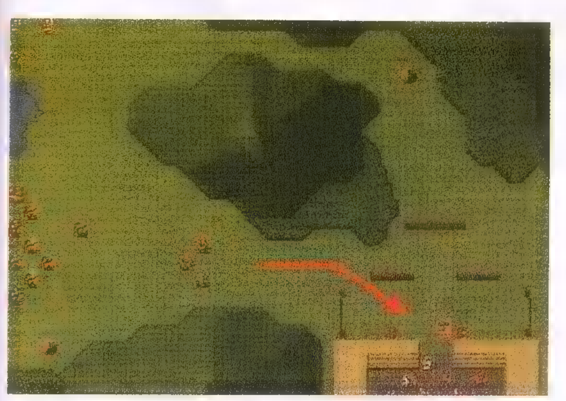
《激戰西平關》

如果選擇出關作戰，那我軍好不容易得來的西平關就變成毫無意義的存在，而且我軍將會遭受來自三方向的攻擊而陷入不可救的地步。因此在這裡我們將選擇使用陷落土坑的戰法。

讓馬岱等人之引誘部隊從第一回合開始就向西平關移動，而越吉所率領的敵方先鋒部隊將會對我軍展開追擊，不要在這裡就展開決戰，還是以西平關為目標移動吧！

當越吉進入到西平關北方的柵欄中時，越吉所率領的部隊將會陷入土坑而全軍混亂，把握此刻良機全軍出擊。

當獲知越吉軍混亂的雅丹，會為了救出這支部隊而開始進軍。因此在雅丹軍到達之前，盡可能多擊倒一些敵軍吧！



這是選擇陷落土坑戰法時的戰場地圖。先讓西平關內的部隊移動到外邊的城池，做攻擊前的準備。

這就是BOSS！

DATA

攻擊力88
防禦力72
耐久力287
策略值67

雅丹
LV.19
重戰車

Attack

作戰	A.使敵人落入土坑 B.出關作戰
勝利條件 A25、B35	B.佔領西北的城池 雅丹撤退
單挑	關興VS越吉、姜維VS楊鋒、魏延VS楊鋒
戰利品	A.元戎弩、倚天劍 B.七星劍、推牌

街亭戰役

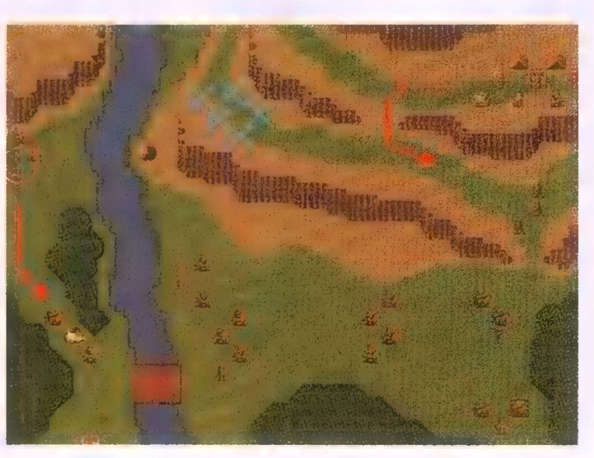
盡量避免多餘的戰鬥向西北的城池前進。而王平等人就只要給他確保城池安全的任務就可以了。

《先帝的遺言》

由於馬謖的失策，使我軍部隊被孤立於山頂。王平所率領的部隊也被孤立於地圖西側。

這場戰鬥與第一章的麥城之戰一樣，即使未滿足勝利條件，讓馬謖被消滅了，但故事劇情也一樣會向下展開。但是無論如何，還是以達成勝利條件爲第一優先吧！

在引導馬謖的部隊下山之際，盡可能將每一支部隊靠攏，集結一起移動，當走到山腹之時，會出現司馬昭的伏兵，此時便停止移動將之擊退。確保安全無慮時再繼續下山。在初期所配置的敵人，如果沒有進入到我軍的攻擊範圍內，就不要主動發動攻擊，



在東南村落的司馬師，不要管他可能比較好。如果能安全通過山麓的話，就不要對他發動攻擊。

這就是BOSS！

DATA
攻擊力56
防禦力63
耐久力238
策略値137

司馬師
LV.20
名軍師
Attack

作戰	無
勝利條件 30	馬謖進入到西南的城內 敵軍全滅
單挑	王平VS申儀、王平VS申耽
戰利品	恢復米、恢復肉、木牛

漢中撤退戰

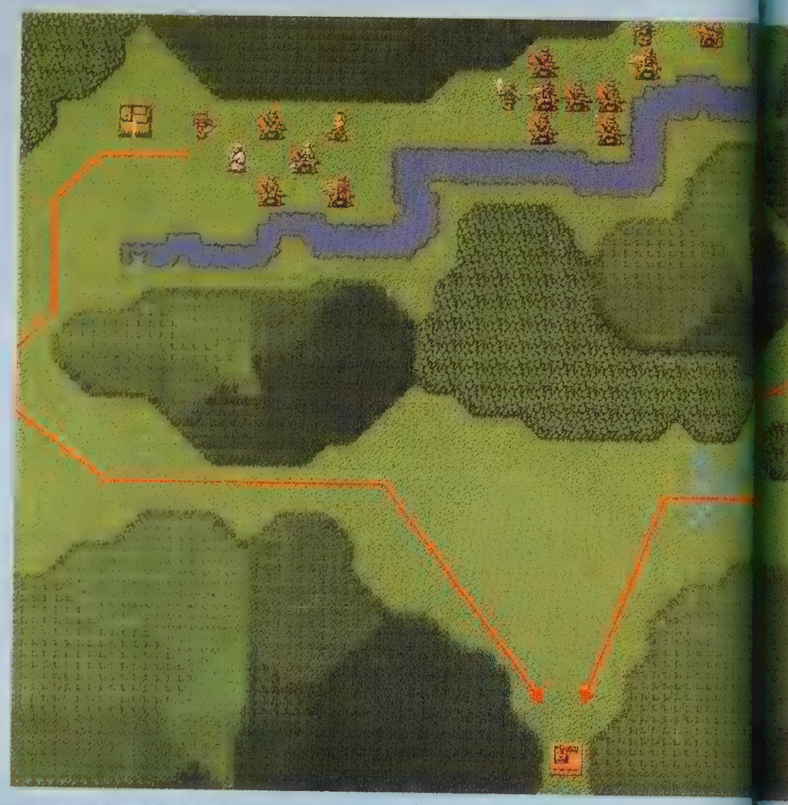
《長安是如此遙遠》

由於在街亭的失敗，蜀軍不得不從漢中撤退。而負責追擊的魏軍則是以騎兵為中心的高速部隊，而且是從東西兩面同時進軍。在這個艱苦的狀況中，孔明與趙雲兩人必須設法逃至南邊的城池。

首先讓孔明與護衛的三、四支部隊向南逃竄，剩餘的部隊則佔住在初期配置地點右側，山脈與河川之間的狹小通道以阻擋敵軍的追擊。由於那個通道一次僅允許一支部隊通過，所以要守住它並不會太困難。就以這個方式讓孔明順利逃脫。

但問題是在地圖東邊，趙雲的逃脫方法。當趙雲從初期的配置地點往西移動時，會有敵方的伏兵出現將退路封死。此時只有盡全力摧毀敵軍以確保退路的暢通。當孔明來到城池附近時，讓孔明的護衛部隊代替趙雲抵擋來自東方的追擊部隊，然後趙雲立刻向城池移動。

作戰	無
勝利條件 30	孔明與趙雲撤退到南邊城池 敵軍全滅
單挑	馬岱VS陳造、趙雲VS萬政
戰利品	十矢弩、恢復米



阻擋敵軍追擊的重點是要佔住那條狹小的
通道・仔細地在地圖上找出正確位置吧！







第一幕⊙陳倉攻防戰

陳倉・祁山戰役
陳倉攻城戰
祁山追擊戰

第二幕⊙祁山爭奪戰

二谷道戰役
祁山戰役Ⅱ

第三幕⊙五丈原之戰

渭水戰役
葫蘆谷戰役
五丈原戰役

STORY

重新從蜀國手中取回天水、安定、南安三郡的魏國，計畫藉由反叛吳國的周舫之手的協助來對江南用兵。但豈知這場背叛是吳國的計略，在魏軍進攻陸遜之時，便吃了一個大敗仗。

孔明從這個情報研判魏國已將大部分的兵力集中對付吳國，因此他決定趁機再度北伐。但是在一開始的目標陳倉，就遭遇難以攻陷的情況，而眼見魏蜀兩國陷入難分難解的泥沼之戰的吳國孫權，遂在此時即位為帝。局勢發展至此方眞正進入到三國鼎立的時代。

好不容易等到苦難過去，將陳倉攻下的孔明終於可以和宿敵司馬懿對決了。而諸將們也都躍躍欲試地在祁山等待正面對決的勝利。但是由於司馬懿的計謀，在成都散佈孔明謀反的流言，使劉禪對孔明有疑心暗鬼之意而將他召回。這使得這次的北伐又再度終止。

孔明回國之後，雖然解開劉禪的誤解，但國內早已陷入疲敝狀態，要繼續北伐已是不可能。於是在三年之間，孔明致力於國力的恢復，然後再度發起北伐之軍。魏軍的指揮者依然是司馬懿，而決戰的地點就在五丈原。

陳倉・祁山戰役

《曹眞不敵》

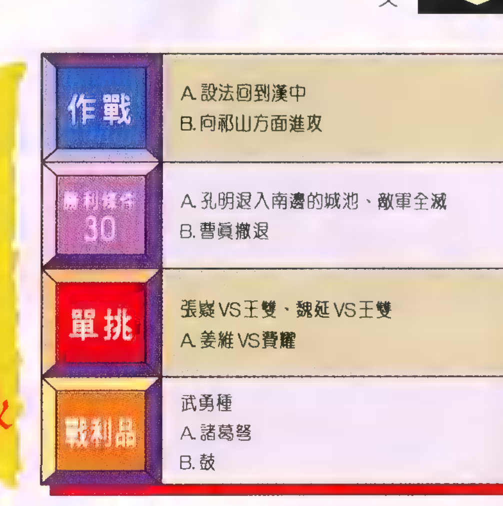
選擇進出祁山的場合中，在地圖西側及北側會分別有曹眞軍與王雙軍登場，而我軍也會配合分成兩部份。魏延負責阻擋北邊的敵人，孔明等人的本隊則向西邊的曹眞軍突入。

在假裝撤退到漢中的場合，地圖北方的河川夾縫地帶，敵我雙方於此地形成對峙。哪一邊能先將戰力集中，哪一邊就能取得進出祁山的優勢而可以安心作戰。

勝利條件中雖然有一條是我軍撤退到南邊的城池即可。但是如果能讓敵軍全滅，在手段上也明顯地比較高竿。因此我軍可以在橋頭南邊配置防禦力高的部隊，兩側則由可以斜向攻擊的部隊固守。由於敵軍會積極地朝我方陣地進攻，所以我軍只需採取各個擊破的策略就可以了，而王雙就交給魏延去擺平吧！

這是選擇向漢中退卻時的戰場地圖。敵人會在河川與山脈之間的夾縫通道迎擊我軍。





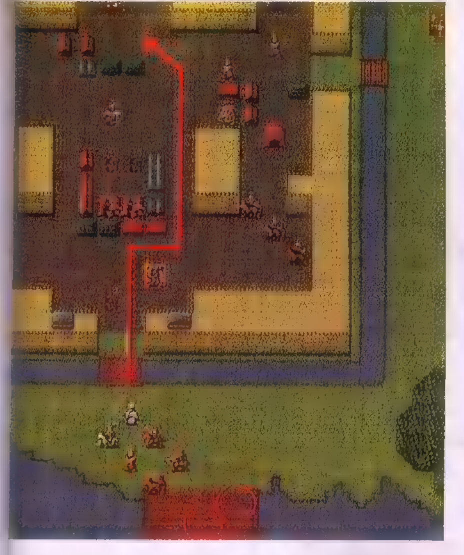
作戰	A.設法回到漢中 B.向祁山方面進攻
勝利條件 30	A.孔明退入南邊的城池、敵軍全滅 B.曹眞撤退
單挑	張嶷VS王雙、魏延VS王雙 A.姜維VS費耀
戰利品	武勇種 A.諸葛弩 B.鼓

※選擇進出祁山的場合中，曹眞的兵種是大戰車。

陳倉攻城戰

《二次陳倉攻略戰》

這一場戰鬥隨著所選擇作戰方式的不同而在難易度上會有很大的差異。困難的是以大軍開向陳倉時的作法，由於敵方守城將領郝昭察覺蜀軍的攻擊，將會以堅固的防備、萬全的準備來迎擊我軍。而且在第三回合，就會有張郃所率領的敵方援軍部隊到達。如果自軍部隊的等級沒有相當高的話，在攻略起來將會非常困難。相反地，如果選擇以少數精銳進行急襲作戰的話，感覺上就比較輕鬆了。由於陳倉的守軍來不及做好整體的防禦體勢，兼之又沒有張郃軍的配合，一眼就可以看出這個作戰方式比較容易。



選擇挑出少數精銳作戰時的戰場地圖。由於並沒
何難纏的對手，就直接以郝昭爲目標突進吧！

雖然我軍出擊的部隊數上限可以到達八支，但是被自動選擇的姜維與魏延兩人並不會實質參與這場戰鬥，因此實際上包含孔明在內，我方只能有六支部隊出擊，眞可以說是一支精銳部隊的編組。



作戰	A.以少數精銳急襲陳倉 B.率領大軍攻擊陳倉城
勝利條件 30	郝昭被消滅
單挑	B.魏延VS張郃
戰利品	A.神弓、白虎 B.白銀製鎧、古錠刀

※在率領大軍的場合，郝昭的兵種是重戰車。

祁山追擊戰

《孔明的妙計》

司馬懿所率領的魏軍是爲數龐大的部隊，如果從正面與之對決，可說是完全比實力的戰鬥，而在這種部隊數量相差如此懸殊的情況下，如果本身沒有自信的話，還是準備伏兵比較妥當。

在使用伏兵的場合，是由敵方的先鋒張郃軍正被我軍所包圍的狀況下開始，盡量在地圖東北的司馬懿軍趕來之前將之完全殲滅吧！如果能在三回合以內將之擊潰的話是最好。

當司馬懿軍來到地圖中央的城池附近時，擔任伏兵的姜維與廖化部隊會出現在地圖東北。而在這裡，我方所使用的計策是當我軍奪取對方的城池時，小心謹慎的司馬懿會立刻將部隊掉頭回防，而我方就讓姜維、廖化持續往城池方向推進，本隊則尾隨司馬懿軍展開追擊。因爲敵人幾乎不會反擊，故我軍可以盡情加以攻擊，當我軍部隊進入東北的城池時，戰鬥就終了了。

在從正面防禦的場合，姜維與廖化要一直往敵方城池前進，一定要在敵軍回防前將之攻陷。

這就是BOSS！

DATA
攻擊力60
防禦力73
耐久力284
策略值169

司馬懿
LV.24
名軍師

Attack

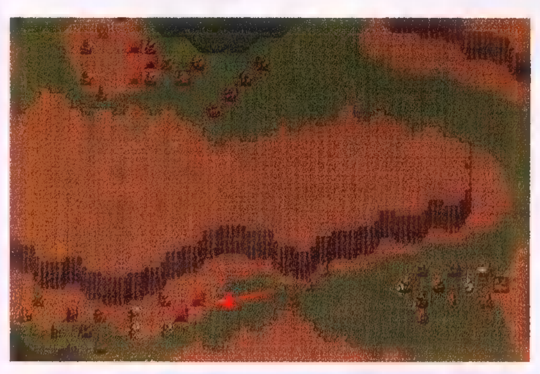
作戰	A.配置伏兵將敵軍包圍 B.從正面防禦敵人
勝利條件 30	司馬懿撤退 我軍武將進入東北城池
單挑	B.馬忠VS戴陵、王平VS張郃
戰利品	精神果 A.連發弩 B.鐵蒺藜骨朵

二谷道戰役

《突破包圍網》

在地圖中央的懸崖包夾處，我軍同時面對來自北側的曹眞軍與南側的司馬懿軍包圍。在我軍往曹眞軍進攻的場合，不但在司馬懿軍方面只有魏延、馬忠、張嶷等人與之接戰，而且魏延不由玩者所操控，在這種情形下要摧毀司馬懿簡直是難上加難。

而在往司馬懿軍進攻的場合，我方將有機會把戰力集中應戰，這一點對我方極爲有利，但是攻擊司馬懿軍也是有它的問題點存在，在第三回合時，我軍將遭受曹眞軍來自背後的衝擊，爲避免被夾擊，我方只有盡早將司馬懿擊倒，現在就將全軍往西移動，一股作氣將敵軍擊破。因爲司馬懿的策略非常具有威力，最好是以多數的部隊一起靠近將之摧毀。



這是全軍往司馬懿側進擊場合時的地圖・在曹眞軍追上的8～10回合之間就將戰事結束吧！

這就是BOSS！

DATA

攻擊力62

防禦力75

耐久力295

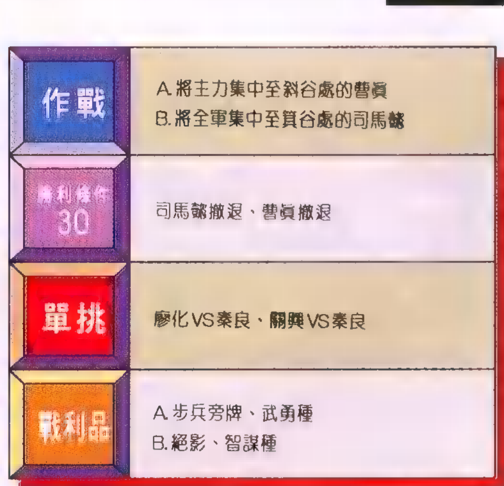
策略值175

司馬懿

LV.25

名軍師

Attack



作戰	A.將主力集中至斜谷處的曹眞 B.將全軍集中至箕谷處的司馬懿
勝利條件 30	司馬懿撤退、曹眞撤退
單挑	廖化VS秦良、關興VS秦良
戰利品	A.步兵旁牌、武勇種 B.絕影、智謀種

祁山戰役II

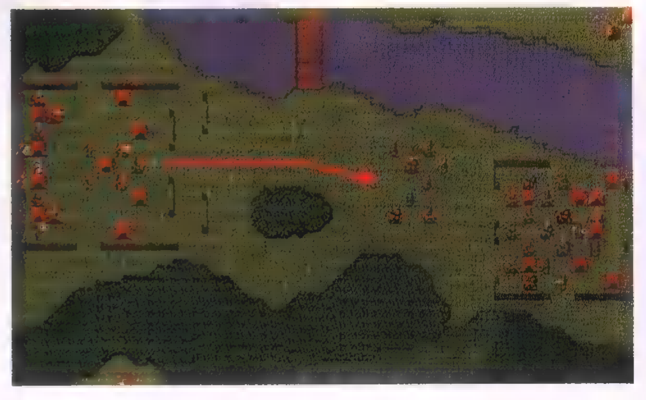
《兩軍師一決雌雄》

接受了司馬懿挑戰的孔明，決定與魏軍來一場雌雄對決之戰。

敵軍的先鋒是戴陵、張虎、樂綝所率領的部隊，我方可固守在陣地的入口處加以迎擊。玩者不管是想以武將單挑方式將之擊倒，或是以弓箭及策略將之擊退都行，在第二回合時，從敵陣處會有騎兵隊出擊，我們也是依照同樣的方式擊退他們。

在先鋒三人倒地後，司馬懿將會親自領軍進攻，而且在第七回合時，在地圖東北的寶物庫附近會有敵方援軍出現，這時候的戰鬥將會變得十分的嚴酷。但是如果我方能善用柵欄作戰的話，情況將會改善許多，受傷的部隊就讓他們到後方恢復。

還有，在東北的寶物庫中，存放有攻擊力極強的古靈劍，如果找到空檔，就派腳程快的部隊將它取回吧！



面對敵人時，要將所有的戰力集中在中央入口處應戰。絕對要守住，不能被攻破防線。



作戰	無
勝利條件 30	司馬懿撤退
單挑	馬岱VS戴陵、吳班VS張虎、廖化VS樂綝
戰利品	古靈劍、仁愛果、武勇果

渭水戰役

《再度北伐》

先前的北伐雖然在極為草率的情況下做收，但我方還是以勝利者的姿態撤軍，不過這一次我軍將面對司馬懿極其棘手的策略了。

尤其在我軍部隊被分割成南北兩處時情況更為險惡，雖然目標的東北陣地就在眼前，但在作戰開始後，馬上就會有司馬懿所準備的伏兵出現，而且還將蜀軍完全包圍。

如果採用從北岸進攻的場合，雖然也是會有敵方的伏兵潛伏，不過由於我們可以事前預測得到，所以不必擔心被包圍。首先讓兩支騎兵部隊護衛孔明前往西北橋頭上方的村落中待機，剩餘的部隊則往東移動迎擊敵軍，當我軍推進到東北村落再往東一點的地方時，會有敵方的伏兵出現，

而且此時勝利條件將變更為孔明進入到南西的城池中，稍後讓孔明與護衛部隊一同南下，只要以城池為目標前進就可以了。



岸攻擊場合時的地圖。在勝利條件變更的
馬懿也會開始北上，好好利用橋樑作戰。



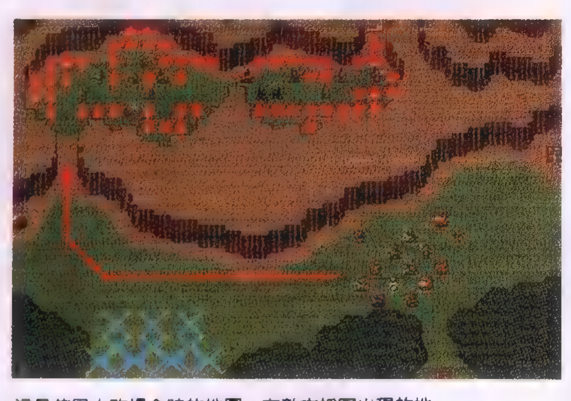
作戰	A.從北岸攻擊 B.從北岸、南岸分開攻擊
[illegible] 30	A.我方進入東北陣地內、敵軍全滅 B.司馬懿撤退、孔明進入西南的城池中
單挑	吳班VS張虎、吳班VS樂綝
戰利品	A.仁愛果、爪黃飛電、中藥 B.武勇果、的盧

葫蘆谷戰役

《火燒葫蘆谷》

如果想早一點結束戰事的話，選擇一邊迎擊一邊進軍的作戰方式將是明智之舉。在這個作戰方式下，我軍會被配置在地圖北方的葫蘆谷中，而敵軍則配置在南方的平原。因為在第三回合時，勝利條件將會加入孔明到達北方城池一項，所以我們只要做單純的移動就可以了。但是，這樣的作戰未免太過消極，而且一點也不有趣，因此在這裡還是用孔明最得意的火計，來把司馬懿燒個焦頭爛額吧！

由於追擊魏延的司馬懿軍被引誘到葫蘆谷的深處，因此在第一回合開始前，孔明事前安排下的火計立刻會開始炸裂，此時敵人為了自火燄中逃脫，會紛紛往葫蘆谷外逃竄，而我軍就可將在出口附近擠成一團的敵人給予各個擊破。因為在第六回合時，將會有敵方援軍出現，玩者必須有所準備。



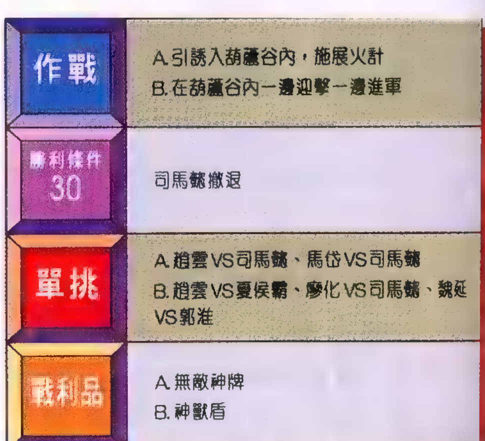
這是使用火攻場合時的地圖，在敵方援軍出現的地點配置部隊，當出現的同時立即給予迎頭痛擊。

這就是BOSS！

DATA
攻擊力70
防禦力83
耐久力339
策略值199

司馬懿
LV.29
名軍師

Attack



項目	內容
作戰	A.引誘入葫蘆谷內，施展火計 B.在葫蘆谷內一邊迎擊一邊進軍
勝利條件 30	司馬懿撤退
單挑	A.趙雲VS司馬懿、馬岱VS司馬懿 B.趙雲VS夏侯霸、廖化VS司馬懿、魏延VS郭淮
戰利品	A.無敵神牌 B.神獸盾

五丈原戰役

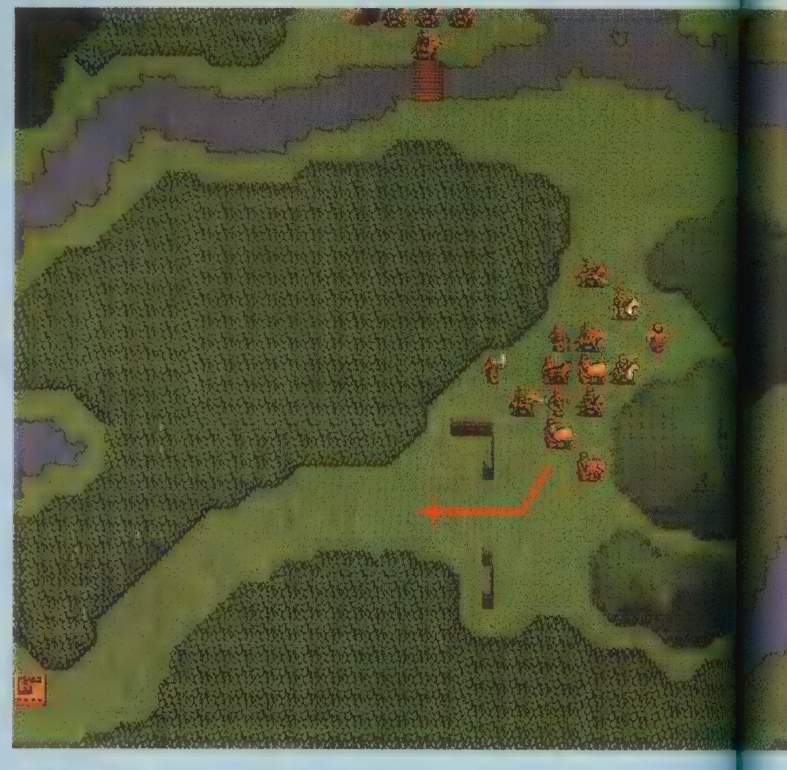
在遊戲開始後，我方受到司馬懿率領全軍追擊，此時玩者將部隊撤退至南方的柵欄中，然後守住入口，等到第六合回時，就會發現已經死亡的孔明在陣內出現。受到這一事實所驚嚇的司馬懿，立刻發出全軍撤退的命令，此時我方可盡量追擊魏軍，盡可能多給予一些傷害。當司馬懿逃至東北的城池中時，戰鬥就會結束了。

登場的孔明如果壽命未盡，將會是本人出場，但如果是陽壽已盡時，就會是木像所彫刻的孔明。如果孔明已經死亡，在這場戰鬥結束後，就會出現遊戲的結局畫面，而孔明不管是生是死，都一樣能讓司馬懿敗走。

《眞正的勝利者是？》

看見孔明的將星殞落，而且又接獲蜀軍自五丈原撤軍報告的司馬懿，終於肯定了孔明已死。於是他下令全軍發動總攻擊。雖然史實上記載孔明在此時確實已經死亡，但是在遊戲中，只要孔明的壽命未盡，他就可以不死。

作戰	無
勝利條件 50	司馬懿撤退
單挑	姜維VS司馬懿
戰利品	恢復米、黃金製鎧（孔明尚活著的場合） 援隊書、白羽扇（孔明已死亡的場合）



在這場戰鬥中，可以將遊戲在此做個結束，但你是否準備好迎接終章了呢？





DATA

攻擊力 126

防禦力 124

耐久力 555

策略值 0

夏侯霸

LV.30

連弩騎兵

Check

這就是BOSS！



DATA

攻擊力 74

防禦力 87

耐久力 363

策略值 212

司馬懿

LV.31

大軍師

Attack



STORY

在五丈原擊敗司馬懿的孔明，趁勝追擊率軍攻入魏國的領地之內。在連續攻破眉城、武功等地後，終於逼近首都長安。

但是對於孔明接連獲勝而感到危機意識的並不只有魏國而已，吳國的孫權也爲了三國之間的平衡即將瓦解而感到恐懼。蜀漢與吳國同盟的意義只是因爲有一個強大的魏國存在，現在如果蜀國就這樣把魏國滅亡的話，吳國的存亡就值得憂慮了。

司馬懿以此事的利害關係說服了陸遜，成功地讓吳國對蜀國用兵，當吳軍攻陷白帝城後，接下來便要進軍巴西了。正率軍攻擊長安的孔明，接到此一報告後，立刻中止長安的攻略行動，急遽撤軍返回成都。而在連續擊敗巴西的吳軍後又奪回白帝城的孔明，在吳領江陵一帶與孫權對峙。當孔明向孫權說明北伐的目的只是爲了讓漢王朝再興後，幾經考慮，孫權終於同意再次與蜀漢同盟。

在與吳國和睦之後，孔明再度發動對魏國的攻擊行動。而迎面而來的，將是與已掌握魏國實權的司馬懿做最後的對決，漢朝再興的夢想能否達成呢？

眉城戰役

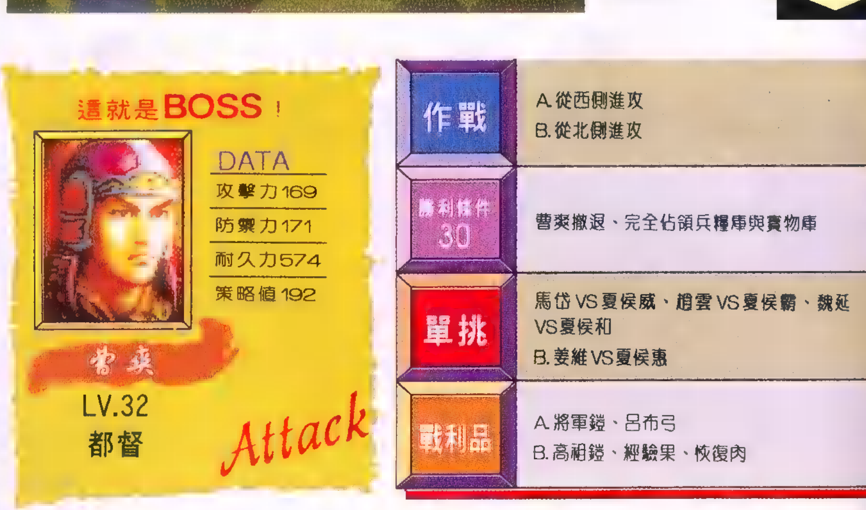
《盡情蹂躪城池吧！》

曹爽所把守的眉城，乍看之下似乎不需要多大的戰力就能輕鬆地攻下。但是不管我方決定從北或從西進攻，在第三回合時，地圖的東北地帶就會有大批的敵人出現。

當從北方進攻時，在與城內部隊交戰之中，將會遭受來自背後的襲擊，這樣實在太過危險了。而從西方進擊的場合，因爲敵方的援軍就在眼前，當然比起從北方來要安全得多，除非是真的想嚐一嚐苦頭的人，還是選擇從西進攻的方式吧！

當準備向城內進攻時，可以分開從西門與南門兩處進軍，藉此分散敵軍的兵力。一旦進到城內後，別忘了搜括寶物庫與軍糧庫，當敵方援軍抵達時，就集中兵力防衛北門。

這是從西側進攻時的地圖。因爲在城內有很討厭的霹靂車在，耐久力低的部隊不要接近它的射程之內。



項目	內容
作戰	A.從西側進攻 B.從北側進攻
勝利條件 30	曹爽撤退、完全佔領兵糧庫與寶物庫
單挑	馬岱VS夏侯威、趙雲VS夏侯霸、魏延VS夏侯和 B.姜維VS夏侯惠
戰利品	A.將軍鎧、呂布弓 B.高祖鎧、經驗果、恢復肉

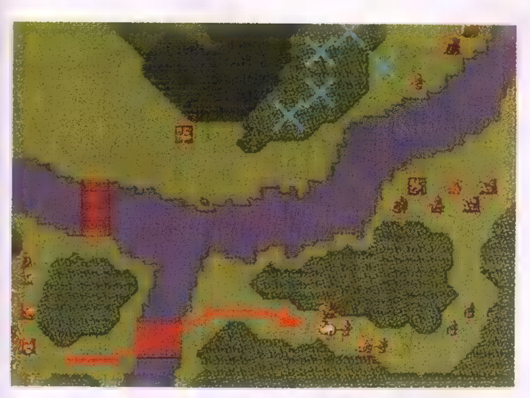
武功戰役

《打倒曹爽》

雖然已經說過很多次了，但是仍然要提提作戰的基本就是戰力的集中運用。特別是在這場戰鬥中，如果將部隊分成兩支，那幾乎是不可行的。因此在這裡我們應該將部隊集中配置在南岸挑戰曹爽。

雖然勝利條件中有佔領南北兵糧庫一項，但是我們可以不管它，只需盡全力走到南邊的城池卽可，但這勢必一定要突破曹爽以下的主力部隊，也就是說，我們要以摧毀曹爽爲首要的目標。

當戰鬥一開始，就令全軍往東推進，對迎面而來的敵軍給予各個擊破，因爲敵人的數量不是很多，所以不會有苦戰的情形發生。但是仍然要注意攻擊範圍廣的霹靂車。



這是當軍隊集結於南岸時的地圖。不要管從北岸迂迴而來的敵人全軍向東推進。

這就是BOSS！

DATA

攻擊力174

防禦力176

耐久力591

策略値198

曹爽

LV.33

都督

Attack

作戰	A.將部隊分成南北兩地 B.將部隊集結於南岸
勝利條件 30	奪取南北兩地的兵糧庫、曹爽撤退
單挑	馬謖 VS 夏侯威、[illegible]索 VS [illegible]侯[illegible]、姜維 VS 郭淮
戰利品	A.流馬 B.孫子兵法 恢復米、恢復肉

長安攻城戰 I

《北伐之夢就在眼前》

現在在夢裡也想看見的長安就在眼前了，而城中的守備只有曹爽所率領的少數部隊，發動總攻擊將之一舉擊潰吧！另外如果讓姜維進行武將單挑來把特定的敵人擊倒以達到清除戰場的目的，這也不失為一個速攻的方法。就憑玩者自己的喜愛去決定吧！

但是即使佔領長安也還不能達成目的，因為當曹爽倒下之時，就會有從成都而來的特使到達。他將傳達一份由於吳國的攻擊而必須緊急從長安撤軍的詔書，而由於這個緣故，勝利條件將變更為孔明退入西南的城池中。

而同時間，在長安城內與地圖東邊的村落，分別會有敵方的部隊出現，他們將會對撤退的我軍進行追擊。在孔明逃到城池的這段時間，其他的部隊就負責阻止敵人的追擊。



絕對不能讓夏侯霸與廖化的武將對決發生，因為廖化將會被擊敗。



項目	內容
作戰	無
勝利條件 30	曹爽撤退
單挑	姜維VS曹爽、魏延VS曹爽、廖化VS夏侯霸
戰利品	青龍弓、玄武袍

巴西戰役

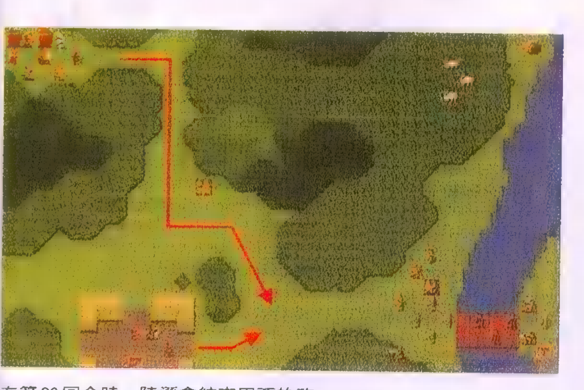
第五回合時，地圖的東南會有敵方的援軍出現，而且他們一出現就會朝我軍而來，我方可依序準備迎擊。

《二世武將的初戰》

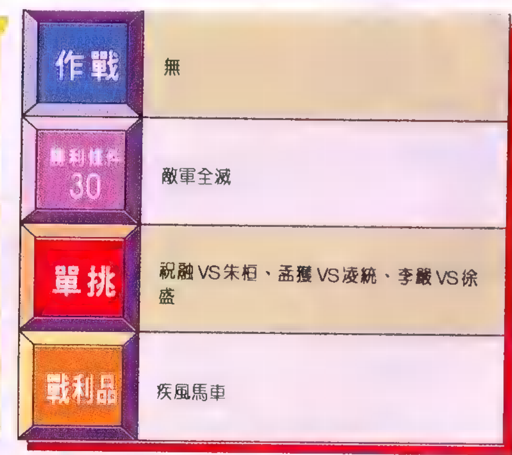
防守巴西城的是初次登場的孔明之子諸葛瞻、趙雲之子趙廣、趙統三支部隊。把這三支部隊留在城內以備吳軍的來襲，而孔明等人則全速向南衝，一定要及早進到巴西城。

當第三回合時，在地圖西南會有孟獲、孟優、祝融等三人的援軍登場，就讓他們進入到巴西城內與諸葛瞻一同擔當防衛的工作。

等到孔明等人的部隊抵達後，就可以讓先前進入到城內的部隊出城展開反擊。但是如果是亂打一通，將會失去勝利的契機，因爲敵人有相當多的親衛隊，而且耐久力、恢復也相當快，最好是使用武將單挑的方式比較有效率，如果要將一支一支部隊都確實擊倒的話，那實在是太辛苦了。在


在第20回合時，陸遜會結束巴西的攻略撤退，因此無論如何一定要守住。





作戰	無
勝利條件 30	敵軍全滅
單挑	祝融VS朱桓、孟獲VS凌統、李嚴VS徐盛
戰利品	疾風馬車

白帝城戰役

《先帝臨終之地》

勝利條件是佔領在白帝城四個角落的城池，因此比起只從南邊發起攻擊，當然是南北兩地一起攻擊較為有利，所以我們就從南北兩地分開攻擊開始吧！

在攻擊之時，我們分別派遣部隊攻擊北門及南門，但是因為這兩個城門都非常狹小，所以最好是巧妙地利用弓箭及策略來突破。在第四回合時，地圖的東南將會有敵方的援軍出現，因此最好在這之前就進入到城內。

進入到城內後，在南邊城門配置擊退敵方援軍的部隊，而在這段阻擋敵軍前進的時間中，我們可再派遣其他的部隊去佔領城池，因為城內通道十分狹小，一定要事先決定好移動順序，不要有擠成一堆的情形發生。



這是選擇從南北兩地進攻時的地圖・因為陸遜的護衛部隊不多，所以只要派孟獲去擊倒他就可以了・



作戰	A.從南北兩地分開進攻 B.全軍從南邊進攻
勝利條件 A25、B40	陸遜撤退、佔領城內四個角落的城池
單挑	孟獲VS陸遜、姜維VS徐盛
戰利品	A.鬼神盾 B.咒文盾

江陵戰役

《碧眼兒孫權兒》

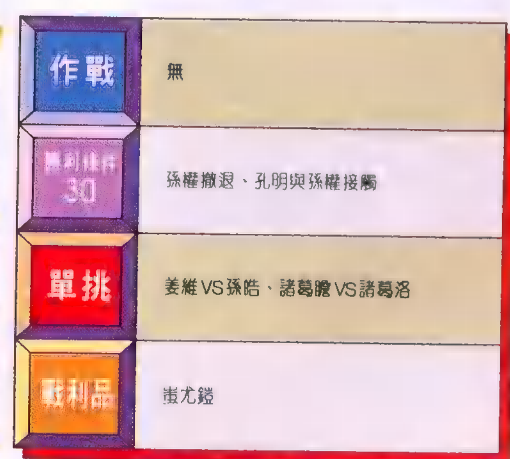
好不容易來到江陵城，擋在眼前的是南北各有一道橋必須通過。在這裡最好是南北都派遣部隊進軍會比較好。因爲敵人的戰力是北側的比較多，因此我們也可以用七、三的比例偏重於北側。要注意在第六回合時，地圖的北與東南兩地各會有敵人的援軍出現，如果想向城內進攻，最好是先把包含援軍在內的場外敵人全部解決掉後再進行。

防守城門的敵軍部隊並不算太多，因此應該只要數回合的時間就可以進入到城內，但是問題就在後面，在這個時候，我軍將會遭到孫權、陸遜、諸葛瑾三人漫天覆地的強力策略攻擊，尤其是孫權可以連續施展火計之力、耐久力低的部隊來到附近時要注意。

因爲要打倒孫權是非常困難的，所以盡量設法找到空隙讓孔明與孫權做接觸。

受到策略攻擊受傷時，要儘快使他攻擊範圍之外，並及早做恢復。





作戰	無
[illegible] 30	孫權撤退、孔明與孫權接觸
單挑	姜維VS孫皓、諸葛瞻VS諸葛恪
戰利品	蚩尤鎧

長安攻城戰Ⅱ

《在舊都豎起蜀漢之旗》

這次的二度長安攻略戰已不比前回，完全是城內戰。這當然使得難度又提高了一層。最激烈的戰鬥是在城門附近，因爲敵人幾乎都從後方集結到城門來，如果比起要將敵部隊一支一支確實地擊倒，還不如利用敵軍密集的特點，施以僞兵的策略會更有效果。雖然這樣做多少有一點危險存在，但還是將孔明安置在前線來使敵人混亂較好，而且是非常有趣的混亂喔！

當我軍突破城門的時候，在城內可以說已幾乎沒有敵人殘存了，但是此時要放心還嫌太早。當我軍越過城中南北兩處城寨時，將會遭受敵方的火計攻擊，而在周邊的部隊將會受頗大的傷害，此時究竟要先恢復我軍的創傷？或是先打倒造成傷害的敵人呢？玩者要依照當時的狀況來判斷。如果能通過這個難關的話，勝利就是我們的囊中之物了。

比起敵方的總大將郭淮，在他身邊的夏侯霸是更難對付，還是以武將單挑的方式來解決他吧！



項目	內容
作戰	無
勝利條件 30	郭淮撤退
單挑	姜維VS夏侯霸、關索VS夏侯霸、魏延VS夏侯霸、孔明VS夏侯霸
戰利品	精神種、孟德新書

華山戰役

《不及乃父的軍才》

在選擇從東西兩側包夾敵軍的作戰中，自軍是配置在地圖的東北及西北兩處，而司馬師則配置在地圖的南側。雖然從所配置的地點來看是居高臨下，但實際上卻是相當艱辛，這是因為司馬師的部隊相當多，簡直不知道要讓人從何處下手攻起才好。如果想避開這個困境，就選擇全軍配置在華山之西來迎戰司馬師軍會比較好。

司馬師在開始會從地圖中央的山與山夾縫之處的森林向西進軍，而在他身邊護衛的有數支的連弩兵部隊，而我們這邊也要總動員派軍進入林地，如果能有等級高的武術家隊及弓兵隊在軍中則是最好。

騎兵隊及戰車隊等部隊就讓他們從地圖南邊的街道推進，阻止打算從東邊進攻而來的敵人，在這中間，我們就可以輕鬆地將司馬師摧毀了。



這是全軍配置在西邊場合時的地圖。在與敵人接觸之前，僅有數回合的時間，必須先構築好萬全的防禦體勢。



作戰	A.全軍配置在華山之西 B.從華山東西兩地包圍敵軍
勝利條件 30	司馬師撤退
單挑	馬岱VS鄧艾、孟獲VS鍾會
戰利品	項羽矛

函谷關戰役

《進入洛陽前最後的壁壘》

在這一場戰鬥中，如果能讓夏侯霸成為我方人物時，就可以有作戰方式的選擇。而在偽裝成魏兵打開城門的作戰方式中，僅僅是把城門打開而已，但是若選擇利用間諜打開城門的場合中，在打開城門的同時，城內也會有大火開始燃燒，而且會讓城內的部隊陷入混亂，選擇那一個會比較有利，當然是不言自明的，那就選擇利用間諜來打開城門吧！

敵人陷入混亂的時間大約有三、四回合，在這中間要盡可能多擊倒一些部隊，並向更深處進攻，當在攻佔東西兩處的城寨時，各別會有敵方的伏兵出現，此時要以速攻的方式將之摧毀。

通過這裡之後，司馬昭就在眼前了，但是在第十回合時，地圖的東北會有敵人的援軍出現，因此在這之前趕快將敵人打倒吧！

這是利用間諜場合時的地圖。因為霹靂車可以越過城牆攻擊，玩者還是要有被傷害的覺悟。

這就是BOSS！

DATA

攻擊力95
防禦力103
耐久力478
策略值255

司馬昭
LV.40
大軍師

Attack

作戰	A.利用間諜打開城門 B.偽裝成魏兵打開城門
勝利條件30	司馬昭撤退、佔領北側的城寨
單挑	A.張苞VS司馬昭、祝融VS張郃 B.馬謖VS張郃、關索VS司馬昭 孟獲VS鍾會、姜維VS鄧艾
戰利品	A.霸王之劍 B.英雄之劍

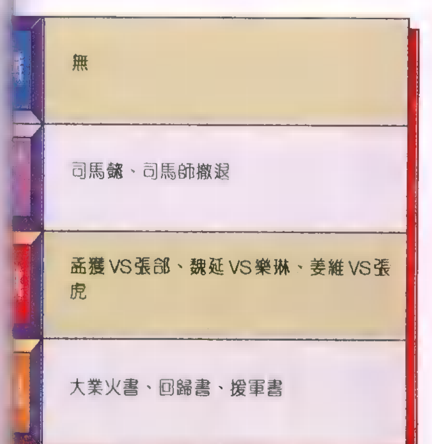
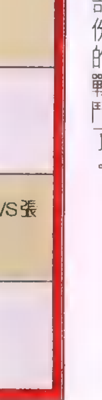
洛陽戰役 I

《最後的前哨戰》

這一場洛陽之戰是由兩部份所構成，在第一部份的勝利條件達成時，連休息的時間都沒有就必須進行下一場戰鬥。當然在前面所減少的耐久力與策略值也都保持和先前一樣並不會自動恢復。玩者要注意在第一部戰鬥中撤退的武將將無法在第二部中登場，而且所限制的回合數是兩場戰鬥一起合併計算，更可惡的是這一場戰鬥還必須在35回合以內結束。

當自軍部隊通過入口北邊的城壁時（有兩支霹靂車部隊並列的場所），將會有敵人事先安置下的火計開始炸裂，凡是已經進入到城內的部隊都會受到極大的創傷，因此必須盡早恢復。

雖然所登場的敵方部隊都是非常強而有力的，但是在數量上並沒有相對的配合，因此我方只需要一個一個將之誘出，然後加以殲滅就不會有太大的問題了。當自軍部隊來到司馬懿附近時，對方將會不戰而退，再來只要打倒留下來的司馬師就可以移行到第二部份的戰鬥了。

無
司馬懿、司馬師撤退
孟獲VS張郃、魏延VS樂琳、姜維VS張虎
大業火書、回歸書、援軍書

當部隊進入到中央以北的城寨時，將可以救出山陽公（漢獻帝），此時自軍部隊的攻擊力將會有所提昇。





洛陽戰役 II

《賭上漢王朝再興的美夢》

第二部的地圖有著幾乎會讓人迷路的組合，因為要找的司馬懿有可能會比預想的還遠，所以如果動作慢吞吞的話，有可能回合數就會超過了。

雖然可以進入到城內的入口有兩處，但是在東側的門前有森林擋住，只有特定的部隊才能通過這裡，騎兵及弓騎兵就讓他們從北門攻入。雖然城內的敵人與第一部相同，並不是很多，但是因為通路狹小的緣故，想要集中攻擊將十分困難，因此還是用巧妙地方式將敵軍誘出作戰會比較好。

每當進入到城內的深處時，都會遭受司馬懿所準備的火計攻擊，而這些傷害都是無法避免的，不過即使受到傷害，只要暫時停止進攻，不久又可以恢復了，不要勉強以受傷的部隊來取勝，這裡的敵方部隊可都是不弱的。

好不容易來到司馬懿所在的房屋前，先以武將單挑方式將司馬師、司馬昭擊倒，然後再擊敗陳群，最後就只剩下司馬懿在我們眼前。不過即使如此，司馬懿的強度仍然是令人恐懼，盡量以孔明的偽兵等等計略來使他混亂，再集中加以攻擊。

作戰	無
80	司馬懿被消滅
挑	張苞VS鄧艾、魏延VS司馬昭、趙雲VS鍾會、姜維VS司馬師
品	恢復肉、大業火書、經驗果、援國書

之回合數是指「洛陽戰役Ⅰ」殘餘的回合數。



因爲司馬懿在以大業火之計攻擊時，尙能恢復自身的耐久力，所以一定要先使他混亂才行。





夢幻的終結

在歷史學的世界裡，「如果說」這類的話一向是個禁忌。而在以檢証事實作爲學問的歷史中，「如果說」只不過代表毫無意義的空想而已。

但是，能把歷史趣味化及娛樂化的人，相信不論是誰，都應該是在「如果說」這句話的考量下產生的。透過這樣的思考模式，將會使歷史變得更有趣味，這應該是沒有過言之處。

——因此我們假設說：「如果孔明沒有在五丈原死去的話……」

只要是三國志迷都應該想過這個題材，而在這個遊戲中，對那些在不知情的狀況下迎接結局的人而言，「如果說孔明……」這個想法就只是一種空想上的樂趣。但是讓繼承劉備之志的孔明終於達成讓漢王朝再興之悲願的劇情，應該更能讓人感動落淚才對。當在洛陽宮殿迎接獻帝時，相信玩者已經跟孔明融爲一體了，而在結局畫面中浮現已經去世的劉備、關羽、張飛等人的面容時，更將此情此景襯托得毫無瑕疵。如果玩者也這樣認爲的話，「如果說孔明……」這個空想對你而言就將是一個非常重要的想法了。



從蜀漢丞相到漢朝丞相的孔明，終於完成劉備畢生的志願。

現在處身現代的我們，創出了以軍師孔明爲主題的嶄新三國志劇情，那就是《三國志孔明傳》。

話又說回來，在《三國志孔明傳》中，根據作戰前所選擇作戰方式的不同，即使是在同一場戰鬥，也能發展出極大變化的攻略方法。這也就是說，玩者在第二次玩這個遊戲時，可以選擇去體驗不同於前次作戰方式的感受。另外決定好自己的目標，在進行遊戲時也是相當重要的關鍵點，譬如說改變遊戲的難易度，或是設法將遊戲中全部的寶物蒐集齊全，或是將自己喜愛的武將培育成超乎想像的強度等等，都是有無窮無盡的樂趣在其中。

不管你是否已經完成漢王朝再興的工作，就讓我們再次挑戰這個遊戲，再看一次孔明心中夢想的實現吧！



第二章 軍師必備兵法書

在進行一場激烈的戰鬥之前，身爲軍師孔明的你，無時不刻地心中憚精竭慮所思考的是什麼呢？在本章中，我們將介紹都市活用法、初始出陣部隊的選擇方法以及在戰鬥時所必要的各項技巧。

軍師必備兵法書

戰爭準備篇

活用都市的功能

遊戲就是從都市開始

在《三國志孔明傳》中的都市既是遊戲劇情展開的場所，也是作戰之前準備的場所。雖然在本遊戲中，華麗的戰鬥場面才是引人注目的焦點，但是如果玩者未能妥善利用都市所提供的功能，不但在時代演進的過程中無法體會，而且想要在戰鬥中獲勝也是難上加難。要知道身為軍師的工作並不只是在戰場上指揮調度而已，所以從這裡以後，我們將會把在都市中各個建築物的活用法做介紹，不知道的人可要好好聽（應該是好好讀）喔！

議事廳、帳營

在這個遊戲中，利用率最高的恐怕就是會議廳與帳營了，在這裡可以與下一次出場作戰的武將們開會，有時則必須在這裡進行像決定作戰方式等這類的重要工作，同時玩者也能夠藉此了解武將們的發言內容，聽取他們的意見。

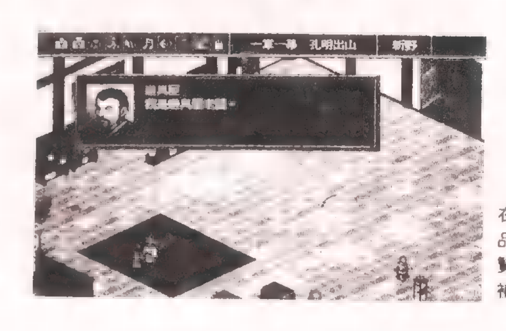
還有，當有特定的武將發言是否可以出陣作戰時，玩者亦可在決定之前選擇是否先做儲存動作，而在這裡，通常要先做儲存，因為我們是無從得知在戰場上究竟會發生什麼事的。

在此附帶一提會議廳與帳營不同的地方。會議廳通常是在都市中，而帳營則是設置在戰場中的陣地裏。

武器店

當所屬的武將們等級提昇時，人物也會逐漸變強。而相同地，敵人也是這麼地成長著，但是我們比敵人好一點就是，我們可以買武器與防具來強化我軍。例如替攻擊力弱的部隊買武器、替防禦力弱的部隊買防具，以彌補其先天上的不足。

另外，在武器店中並不僅僅是賣武器與防具而已，在那裡也可以買到讓特定部隊移動力提昇的道具。像是腳程慢，總是跟不上其他部隊的食糧隊與物資隊，經過這樣的調理後，也可以在戰場上發揮其所長了，雖然價



在各都市中可以買到的物品，請參考第五章的數據總覽。有必要的物品要確實地補充進來。

格並不便宜，但還是有它的價值存在。

還有，在武器屋所販售的物品，隨著都市不同也會有所改變，當進入到一個新的都市時，首先一定要先看看它有哪些貨色。

道具店

幾乎與武器店是同等重要的地方就是道具店了。在這裡，玩者可以買進一些讓耐久力及策略值回復的道具，還有攻擊用的道具。特別是回復耐久力的道具，更是貫穿整個遊戲的必須品。像是騎馬隊還有一些不能使用回復策略的部隊，都一定要裝備一到二個，有萬全的準備才不必於事後憂心。

另外一些轉職用的道具也是在這裡販賣，如果有部隊到達特地的等級時，就可以在這裡買進道具，準備在下一場戰鬥中來進行轉職。

酒店、集會所

酒店與集會所基本上是居住在該都市之住民所聚集的場所，如果在這裡仔細傾聽人們的談話，將會發現許多遊戲進行上的忠告，與在街頭巷尾流傳的流言。

雖然不進入此地對遊戲的進行上並沒有太大的影響，但是因為有一些事件將會在這裡發生，如果可以的話，還是多多來此地蒐集情報吧！

宅邸

在自國領地內的住宅，其實只要把它看作孔明自己的房子就可以了，在與黃氏結婚以後，孔明在成都的宅邸中構築了一個屬於自己的家庭，每當從作戰中歸來之時，一定要回到這裡一次，這裡也是孔明唯一可以回歸的場所。還有諸葛瞻的培育也是在這裡進行。

宮殿

此處是劉禪即位後成為蜀漢中心之地的成都宮殿，雖然名稱聽起來似乎是莊嚴隆重的，但其實是並無太大意義的場所。除非有發生特定事件或是得到劉禪的傳喚，不然並不需要到這個地方來，就算你特意來到這裡，也只不過看見劉禪高坐在他的皇位，而且他的動作舉止……唉！不提也罷！

軍師必備

兵法書



戰爭準備篇

作戰方式的選擇

決定命運的作戰

作戰的選擇通常掌握了戰事進行難易的重要性，而考驗軍師的判斷力也就在這個轉瞬之間。雖然作戰方式的選擇對後來自軍的行動方式並無太大的影響，但是透過選擇，敵軍部隊的編成，與出陣的部隊數量、援軍的有無、可以獲得的寶物等等，都會產生極大的變化。

在每一張攻略的地圖中，我們都是介紹基本上攻略會比較容易的作戰方式，但是這樣一來，可能無法獲得較好的寶物。譬如說，當我們想要強化自軍的實力時，當然要選擇有較多敵軍出現的作戰方式，不過最後能下判斷的還是玩者你自己。

作戰的種類

那麼，一場戰役大致可以分成兩種形式：火計與伏兵的選擇是屬於策略型；要讓自軍從何處進攻的選擇則是屬於道路型。後面，我們將會從這兩個方向來對讀者做解說。另外若有超出這兩種狀況的選擇出現時，就憑讀者隨機應變了。

策略型

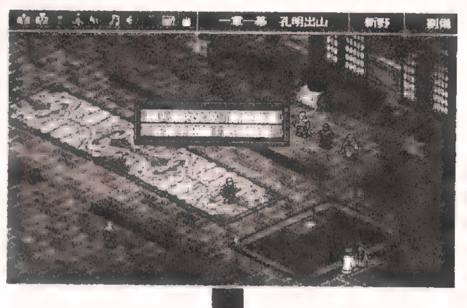
這個形式一般都是火計與伏兵的選擇比較多，基本上火計有讓敵人產生混亂的效果，伏兵則可以分散敵軍部隊的力量。而究竟該怎樣選擇時，通常是使用火計的方式比較有效的場合居多，這也是孔明最得意的計略。要從混亂的敵人身上獲取經驗值簡直可以說是探囊取物，因此當有疑惑的時候，選擇火計就準沒錯。

另外要玩者選擇使用策略、或是用正攻法的情況也是相當多（將敵人誘出與否），像這個時候，可以的話我們是推薦使用策略的方式。

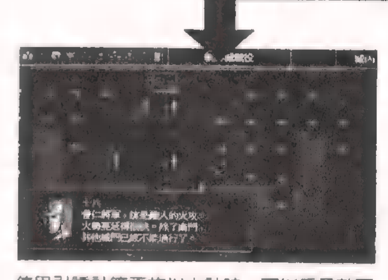
道路型

要從西邊進攻，或是要從南北進攻，這種決定進軍路線的作戰選擇方式是最讓人頭疼

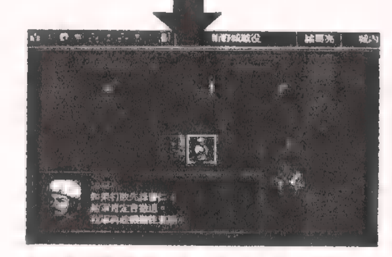
作戰方式不同的戰況變化



在新野城面臨曹操軍來襲，究竟是應該在城內迎擊敵軍呢？或是將敵軍誘入城內施以火計呢？



使用引誘計策再施以火計時，可以看見敵軍被火燄包圍，這樣的方式能輕鬆獲勝，我們當然要選它。



在城內迎擊的場合中，因為是屬於單純的迎擊，兼之曹操軍又十分強，這將會是一場苦戰。

的，而且又不能隨便亂選，因為它對戰場有利或是不利的影響實在太大。

如果不知道怎麼辦，玩者可以聽取武將們的發言，透過這些情報，通常就能感覺出哪一種方式會比較有利。

但若是碰到有繞遠路的場合，通常這條較遠的路線會比較好，如果時間緊迫的話那也適用，雖然有些戰場地圖是有嚴格的回合數限制，但是因為遠的路線大多是難度低而且安全的路線，只要好好的走，通常是不會陷入超過限制回合數的困境。

較稀有的作戰方式選擇

在遊戲中當然也會有碰到超出前面兩種型式以外的作戰方式，像是在「祁山戰役Ⅰ」中，我方是否接受王朗挑戰的選擇；另外在「陳倉攻城戰」中，是要以少數精銳、抑或大軍的方式進攻的選擇。像這類的選擇在這裡只能以行動來判定哪一方較有利，如果你所選擇的是對你較有利的方式時，這也是該戰場提供給玩者的樂趣所在。

好了，開戰吧！

作戰是在出陣前就開始

敵人已經接近到眼前了，好，出陣吧！在說這句話之前請先等一下，請先確認在進行戰事之前，我軍是否已經做好充份的準備。作戰並不只是把要出戰的部隊推出去就算完事了，出陣前的準備階段就已經是開始作戰。武器與防具裝備好了嗎？必要的道具是否帶在身上？這些都是在作戰之前就必須全部檢查完畢的。

調整好所要的裝備品

武器與防具、可以提昇移動速度的道具，這些都是為了方便戰事進行的必需品，但問題是這些裝備品的價格都非常高，要讓全軍裝備齊全確實是太勉強了。在遊戲初期，只要讓在前線作戰的騎兵隊、步兵隊裝備應該就可以了，但是這並不是表示那些原本就屬性優異的武將（關羽、趙雲等等）就可以不要替他裝備，只是要把裝備品安置在我軍最弱的環節上，而那些原本就很強的部隊，就只要撿那些弱部隊用剩下的就已經足夠了。

回復道具是性命所繫

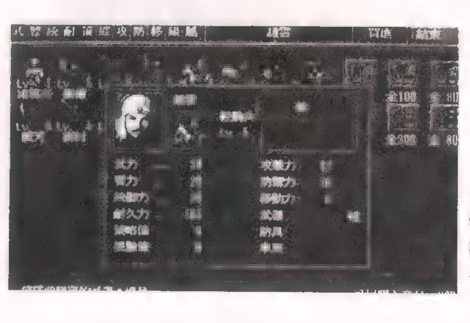
回復耐久力的道具在戰場上是必需品，在前線活躍的部隊以及防禦、耐久力低的部隊都要多多持有。

還有自己能使用回復策略的部隊也一定要持有才行，因為我們不曉得什麼時候策略值會用完，所以這類的東西要多準備，不要等到想要回復耐久力時才發現沒有道具可用而空嘆惜。為了避免這種狀況，萬全的準備是不二的法門。

等到遊戲的中盤以後，就會有回復策略值的道具出現，這時就讓它與回復耐久力的道具一起同時讓部隊持有吧！

其他的道具

道具並不只有回復性的道具而已，像是有與策略相同效果的攻擊用道具也是準備的項



仔細確認出陣武將的持有物。如果發現什麼忘記買的話，就要立刻中止出陣，到店家走一趟。

目之一。在使用這個道具時，即使是攻擊力低的部隊，也能夠給予敵人極大的傷害。

在弓箭隊與步兵隊中，有時也會有智力優異的武將，因為通常的攻擊力不高，所以都不能處理較危險的狀況，但是如果讓他們配置攻擊道具時，應該就可以相當活躍了。

還有讓食糧隊與物資隊持有也不錯，而發石車部隊持有時，也比較不怕敵人的近身攻擊。

另外還有一些可以讓屬性提昇的各式各樣的「種子」，這也是屬於道具的一種，因為這類道具並無法在戰場以外的地方使用，所以一定要讓部隊出陣時攜帶出場。玩者可以把它當作服食興奮劑一般（？），短暫地使能力上升。

如何晉級？

特定的部隊在等級到達15、30級時，可以晉級成較高級的部隊，這些符合晉級條件的部隊還必須攜帶晉級所需要的道具出陣才能夠順利晉級。還有即使等級尚差一些的部隊（等級14與等級29），雖然尚未到達晉級的等級，但是有可能在作戰途中升級，這時候如果他們身邊有攜帶晉級道具，就可以在該地立刻晉級。

出陣武將的選擇

騎兵隊與戰車隊在攻擊力與防禦力方面都非常高，十分值得信賴，但是由於戰場地圖的變化多端，有時也必須有配合的部隊存在。像是在平地少的地圖中，騎兵隊的機動力就無法發揮。而在城內戰時，使用車輪的戰車隊移動力也會減半。所以如果只想以騎馬隊、戰車隊來組成主力部隊的想法是絕對行不通的。

如果荒地多的話，就要以步兵為中心編成出陣的部隊，山地多的話，就讓山賊隊出陣，如果是城內戰的話，就不要讓使用車輪的部隊出陣。仔細地考量地形的影響後作出最佳的部隊編成。如果一切都已經準備就緒，就可以開始作戰了。

軍師必備 兵法書

戰爭常勝篇

兵法的基礎

戰力集中與各個擊破

作戰的基本就是以多數的我方擊倒少數的敵人，雖然以寡擊衆確實有它的魅力存在，但在實際上卻是無謀之舉。以多數的部隊攻擊敵人的一支部隊，這也就是能確實擊倒敵人的理想作戰方式。《三國志孔明傳》的戰鬥是屬於回合制，而且不管部隊的耐久力是一〇〇或是1，他的攻擊力都不會改變，因此如果能在自軍的攻擊回合中確實減少敵軍部隊數的話，在下一個敵人的攻擊回合中，我軍所受的傷害就會減少。

但是，如果碰到很快就能恢復耐久力而不易被摧毀的敵軍部隊時，最好是在戰鬥一開始時，就趕緊先把能使用回復策略的敵人消滅掉吧！

考量攻擊範圍

雖然我們知道攻擊時必須要戰火集中，但是究竟要怎樣集中才好呢？如果只是單純地把攻擊集中的話那就毫無意義了。騎兵隊因爲是只能從四方向攻擊的部隊，就把他安排在敵人的正面，而在他的橫向側邊，就放置可以斜向攻擊的部隊，更進一步在他的後方可以安置使用弓箭及策略攻擊的部隊，像這樣的安排就已經有一個基本的輪廓了。依照不同的部隊，將不同的攻擊範圍加以組合，就可以達成集中攻擊的目的。

調整行軍的速度

這個也是是否能將戰力集中的重點，由於每支部隊的移動速度有異，如果只讓腳程快的騎兵隊先行，而不考慮週邊的援護部隊是否跟得上的話，這將是愚蠢至極的行爲。另外雖然食糧隊並不需要怎樣特別的安置，但也必須小心敵方伏兵出現截斷我方補給的狀況。

讓部隊孤立無助是絕對嚴禁發生的狀況，就算是等級高的部隊也不能只讓他一支部隊先行。尤其特別注意，絕對不能讓孔明發生被孤立的情形。

以多數的部隊對敵軍的一支部隊發動集中攻擊，在他被摧毀之前，都不可以停止攻勢。

在行軍時，可以配合腳程慢的部隊來做整個集團的移動，此時防禦力低的部隊就被防禦力高的部隊守護著，儼然形成一個陣形。





以先制攻擊取得勝利

不管是怎樣的部隊，一旦遭受攻擊時就必定會進行反擊，這不管是我軍或是敵軍都是相同的。但是自己發動攻擊與反擊敵方攻擊所造成的傷害量是有所不同的。如果是自己發動攻擊，它所造成的傷害量會比較大，這一點對先發動攻擊的一方較有利，因此想辦法搶先攻擊吧！

將討厭的敵人排除掉

當與敵方部隊相鄰接時，不管我方還有多少移動力剩下，都將無法再行動，因此對我軍攻擊會產生妨礙的敵人（例如佔住街道中心的敵人），就要盡快先將他擊倒。如果動作太慢，可能會讓敵方部隊搶先集結，因此必須小心應付，但是這一招對敵人也同樣有效。如果巧妙應用的話，即使我軍部隊數量不多，或是力量不強，也能夠阻止敵軍的推進。好好地考慮後再配置他們吧！

將敵人引誘出來

敵軍的行動模式大致可分成兩種類，一種是不管我軍的行動就直接進攻的形式；另外就是我軍未進入其攻擊範圍內就絕對不會動的形式。雖然前者我方只需要排好陣形迎擊即可，但是問題是後者，如果我方貿然接近時，在下一回合就會遭到敵方的總攻擊。

特別是防禦力弱的部隊不小心接近的話，有可能在下一回合就被消滅。因為這樣，所以必須有效地將敵人引誘出來作戰，首先讓防禦力高的部隊（騎兵隊最適合）侵入到敵方的攻擊範圍，一旦敵人被這個舉動引發時，就立刻突圍返回陣地，此時全軍再以袋形包圍的陣勢來個以逸待勞。

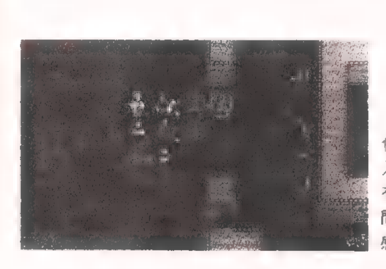
有效地使用策略

雖然在遊戲中準備有為數極多的策略，但是大概只有結局攻擊與回復的策略使用的比較多。不過不太顯眼而也有在使用的策略也是相當地多。

最具代表性的應該就是能讓敵軍混亂的「假情報」與「偽兵」，如果由孔明施展這

軍師必備 兵法書

戰爭常勝篇



使用「僞兵」的策略使敵軍陷入大混亂・除了此計之外・沒有別計能讓人感受到「在一瞬間使敵人陷入無力狀態」的快感了・

個計略時，已經能使大多數的敵人陷入混亂，這比起盲目的攻擊應該更能產生效果。特別是在使用能讓多數的敵人混亂的「僞兵」時，更能從交戰中的敵方部隊身上瞬間取得爲數可觀的經驗値，因此請積極地使用它吧！

除此之外，還有一些提高自軍攻擊、防禦力的策略，與降低敵軍攻擊、防禦力的策略，玩者也都可以考慮使用看看。

攻擊速度的關係

每支部隊都有設定它個別的攻擊速度，如果攻擊速度比敵人快的話，將會大大提高兩次攻擊發生的機率。如果有較多的攻擊目標出現時，就以比自軍攻擊速度慢的部隊爲目標。

但是，這個在反擊發生之時也會有所牽連，當我軍攻擊比我方攻擊速度更快的部隊時，也將有極高的機率發生被兩次反擊，因此盡可能不要做這種愚蠢的舉動。

有關攻擊速度的一覽表，各位讀者可以參考一下左頁的表格。

地形效果的利用

一般移動會發生困難的場合，大多會發生在只想避開林地與荒地，然後在平原上作戰的人身上。而確實有大多數的部隊在移動到這類地形時會感到極爲困難。但是反過來講，如果我們能善加利用地形的話，相信取得勝利將再也不是難事了。

每支部隊也都會有適合他發揮的地形，如果當他處身於該地形時，他的攻擊力與防禦力都會有所提昇。當然相反的，也會有不利於該部隊的地形存在，而究竟在何處作戰方能將部隊的戰力充份發揮呢？這一點就是玩者所必須要好好把握的。

還有，城寨與村落等等可以回復耐久力的地形，在戰術上是屬於非常重要的地點，幾乎所有的部隊都對它有共通的高地形效果，因此絕對不可讓敵人奪去這類地點，盡早派遣部隊加以確保。

有關地形效果的說明，在左頁有一份依照部隊種類不同而產生的地形效果一覽表，讀者不妨參考看看。

◎部隊別攻擊速度一覽

系統	屬性	攻擊速度
步兵系	短兵	4
	長兵	5
	近衛兵	6
弓兵系	弓兵	4
	弩兵	5
	連弩兵	6
騎兵系	輕騎兵	5
	重騎兵	6
	親衛隊	7
戰車系	輕戰車	3
	重戰車	3
	大戰車	3
砲車系	小砲車	2
	大砲車	2
	霹靂車	2
弓騎兵系	弓騎兵	5
	弩騎兵	6
	連弩騎兵	7
軍師系	軍師	4
	名軍師	4
	大軍師	4
賊兵系	山賊	5
	義賊	5
武術家系	武術家	8
	大武術家	10
老虎兵團	老虎兵團	6
	猛虎兵團	8
補給系	運糧隊	3
	物資隊	3
	軍樂隊	3
南蠻系	南蠻兵	5
	南蠻騎兵	7

◎部隊別地形效果一覽

效果由大至小爲◎○△×

	平地	草原	森林	荒地	山地	城內	橋	村莊	寨	兵舍	兵糧	寶物	城	關	民家	城門	柵
步兵系	○	○	△	△	—	○	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	○	—
弓兵系	○	○	△	△	—	○	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	○	—
騎兵系	◎	◎	—	×	—	△	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	○	—
戰車系	◎	◎	—	×	—	△	△	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	△	—
砲車系	○	○	—	×	—	◎	×	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	◎	—
弓騎兵系	◎	◎	—	×	—	△	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	△	—
軍師系	○	○	△	△	—	○	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	○	—
賊兵系	○	○	○	◎	◎	△	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	△	△	△
武術家系	○	○	◎	◎	◎	○	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	△	○	△
老虎兵團	○	◑	◎	◎	◎	△	△	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	△	—
補給系	○	○	—	×	—	○	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	○	—
南蠻兵	○	○	◎	◎	◎	×	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	×	△
南蠻騎兵	◎	◎	○	○	—	×	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	—	×	—

軍師必備 兵法書



軍師的技巧

有效率地成長

在整個遊戲中，玩者首要的工作就是打倒魏國，使漢王朝再興。為了達成此一目標，必須使自軍不斷地強化。但是若只是盲目地跟隨遊戲進行，是絕對無法培養出最強的軍團的。究竟要如何才能有效率地讓武將們成長，並且組成一支強力的軍團呢？在這裡，我們將會把許多秘傳的技巧傳授給你。

在第一章中要注意

在遊戲開始時，我方軍中已經有許多有名的武將，例如劉備、關羽、張飛、趙雲、關平、周倉、劉封、糜竺、糜方、孫乾以及孔明。這些都是相當活躍的武將，尤其是關羽、張飛，在人氣及實力上更是無人能及，非常值得信賴。如果小心一點，很多地方靠這兩人就已經足夠了。但是但是，在初期的成員中，還會來到第二章登場的變成只有孔明與趙雲，其他的武將不是死亡就是背叛，要不然就是出走。

從第一章的長度看來，也不過只佔整個遊戲五分之一的份量，因此對那些不會存在的人不必用心去培育，武力就以趙雲為中心、而智謀就以孔明為中心，重點地培育這兩人就可以了。

部隊編成要注重均衡

在這個遊戲中，能力值高的武將部隊大多是騎兵與弓騎兵，自然而然地，許多玩者就會把部隊以這些兵種為中心來編成。但是太過偏重這些部隊的結果，將會造成後來的困境，例如如果忽略了武術家隊、山賊隊與老虎兵團等部隊的培育時，一旦碰上不能應付的狀況（像是平地極少的地圖）時，就完全無法發揮戰力了。這也就是提醒玩者一定要注意二軍部隊的培育。有他們的好處還有像是在某些事件中，某些特定的武將無法出陣時，他們就可以暫時代打一番。

揮淚斬馬謖，痛哭流涕是孔明的工作，玩者反而應該高興有機會提昇等級。

但是，玩者也沒必要要將全部的武將都培育起來，只需要讓能發揮作用的部隊累積經驗值就可以了。



最後一擊的重要

再刺殺敵方部隊的最後一擊，通常能使部隊獲得比一般攻擊更多的經驗值，因此玩者可讓想要培育的武將專做這個最後刺殺的動作，這樣該武將必定會有驚人的快速成長。

求取經驗值

為了獲得經驗值，擊倒越多的敵人是最有效的方法，因此只要是有在戰場上出現的敵人，一定不要浪費地把他們全部除掉。如果說勝利條件中有摧毀特定武將的時候，在還沒把該武將以外的敵人全部消滅之前，就不要先把這個武將殺掉。

還有，我方在使用策略時也可以獲取經驗值，因此有機會就盡量使用，如此下來不想出個最強的軍團也難。

但是可不要因為太過熱中於獲取經驗值而忽略了限制的回合數，如果不小心超過的話，那可就不好笑了。

揮淚斬馬謖

在街亭之戰後，玩者將面臨是否處斬馬謖的窘困局面，除了一些「我真的很喜歡馬謖，所以我不想殺他」的馬謖忠實信徒外，我們建議應該選擇斬殺，這表面上看起來似乎並沒有任何變化，其實我方全軍的等級都會提昇5級，因此這可是相當有利的事件（雖然是不謹慎所造成）。

相反地，如果玩者不肯殺馬謖的場合，將只有馬謖會生存下來，除此之外，在爾後的戰鬥中，我方將面臨等級5的差距。為了自軍的強化，犧牲馬謖是有其必要的，就算是讓他活著，也必將是悲哀地存在。

孔明的妻子是醜女？

黃氏

自從諸葛孔明生活在隆中的茅廬開始，襄陽一帶卽流傳著這樣的一首歌謠：

「莫學孔明擇婦，只得阿承醜女。」

雖然這只是一首戲弄孔明婚姻的歌謠，然而，孔明的新娘究竟是一位怎樣的女性呢？

很可惜的是，我們只知道她的名字叫「黃氏」，其父親是荊州沔南的名士黃承彥，其實「承彥」是他的字，至於本名就不可考了！他的妻子，也就是黃氏的母親，據說很早就過世了。至於黃承彥其妻的家世可就大有來頭，其父親是襄陽的一個望族，且曾協助劉表平定荊州，名叫蔡諷。而出現在「三國演義」中扮演劉表謀臣的反派角色－蔡瑁，及他的姊姊－也是後來成爲劉表續弦的蔡夫人，都是蔡諷的子女。總而言之，黃氏的血統是不容置疑的，但可惜的是，她生爲一個醜女，或許就是該緣故使得她遲遲無法結婚，直到孔明的出現爲止。

當時的孔明也好像正在尋找適合自己的新娘，而且他的才能並不太受到賞識，而此時已看出其具有非凡才能的黃承彥便趁機與孔明談起婚事：

「我的女兒雖然是紅毛、黑皮膚，但腦筋不錯，我想跟你應該是相當配的一對」。

事實上，黃氏非常好學，舉凡天文、歷史、地理、兵法等所有學問都樣樣精通，爭論起來連男人都要甘拜下風，可以說是一位才女。

聽到此事的孔明二話不說馬上就答應了，因此黃承彥也馬上把自己的女兒抬上轎子，送到孔明的身邊去。

另外還有一種說法就是孔明的好友崔州平促成了他們二人的好事。總之，黃氏是結婚了，而成爲黃夫人。

儘管結局如此，但孔明爲何會毫不猶豫地答應呢？雖然有人說他是基於黃夫人的家世良好的現實考慮，可是，孔明在婚後的日子裡並沒有利用他妻子的家世，因此可以說孔明是被她的才氣所吸引才對。

黃夫人似乎具有發明的才能，聽說曾製作了「輕輕一敲就自動打開的自動門」及「自動打麵的木造機器人」等各式物品，有關孔明在北伐期間所發明的運輸車「木牛、流馬」，也有人說是出自於她的靈感。總之，孔明所選的新娘是絕對錯不了的啦！

出現在遊戲中的是一對俊男美女，但眞正的黃氏是一名美女嗎？



第四章 孔明人物傳

《三國志孔明傳》的主角是諸葛亮孔明。是一位活躍在遊戲中的天才軍師，然而，眞正的孔明究竟是一位怎樣的人物呢？經由本章中四篇文章的介紹，來讓各位了解孔明的眞實一面。

孔明人物傳之①

另一種孔明傳

孔明的兩種面貌

諸葛孔明有兩種面貌。一種是以「三國演義」爲中心而活躍在通俗小說的世界，是超人一等的天才軍師；另一種則是出現在以正史「三國志」爲首的史書裡，不管從哪一方面來看，他都是難纏的軍事家及留下輝煌業績的政治家。

出現在光榮的遊戲《三國志孔明傳》裡的孔明，其面貌主要是前一種。但在此所要談的「孔明傳」則是以正史爲藍本，嚐試去探討史實上所記載的孔明，而遊戲則是另一種面貌的「孔明傳」。

雖然說是以正史爲藍本，但並不是表示這就是正確的傳記。正史裡記載的不見得全是事實，從虛構的故事裡頭也可以看到眞實的東西。

而且正史「三國志」內容過於簡略，細節的部份往往交代不清，因此，這裡所說的傳記只不過是一種比較接近事實的推測而已。然而，希望大家不要認爲「本書不過爾爾」而感到失望。如果看了本文，一定可以找到和遊戲裡頭不同面貌的孔明。

孔明的形象

「諸葛孔明」……雖然日本人大都習慣此一稱呼，但正確地說，應該是「姓諸葛，名亮，字孔明」。

古代的中國，直接稱呼對方的本名被認爲是不禮貌的行爲，所以男人在成年以後，女人在訂婚以後，就會被賦予一個和本名不同的稱呼，那就是「字」。

目前在中國，對於像孔明這類的歷史人物，一般均以本名「諸葛亮」來稱呼，而在日本雖然習慣用本名來稱呼如劉備、曹操等人，但爲何大多數的人都以「字」來稱呼孔明呢？以「字」來稱

呼對方代表一種敬意，所以有一種說法認為這是因為日本人對孔明特別眷顧的緣故，而孔明在日本的人緣的確是相當的好，然而對於孔明最後的競爭對手司馬懿，以字「仲達」來稱呼的人也比用本名「懿」來稱呼的人多，所以日本人是否真的了解「字」的意義？是否知道如何區分「字」和本名的使用場合則是非常值得懷疑的，說不定理由單純地出人意料之外，只是因為「諸葛孔明」較「諸葛亮」合乎孔明的形象罷了！由於最近的流行熱潮，使得三國志的一般常識也已經深植人心，所以像「諸葛亮」這樣的稱呼也就固定下來了。

無論如何，三國志的衆多英雄裡頭，孔明是相當突出的，為了對他表示敬意，此後也將以字「孔明」來稱呼他。

提到孔明在日本的形象，可以用曾經風靡日本的NHK木偶劇裡頭的孔明作為代表，是一個身材好、穩重、眉清目秀、具有學者風範的美男子，即使在中國孔明的形像跟上面提到的也很接近，西元一九八五年，在中國製作的電視連續劇「諸葛亮」（在日本被製作成錄影帶「三國志諸葛孔明」）裡飾演孔明的李法曾及先前在中國歷史連續劇「三國演義」中主演孔明的唐國強，個性上當然有所差異，基本上卻給人一種共通的印像，那就是具有學者風範的美男子。

那麼，史實上的孔明到底是以怎樣的面貌出現在衆人的面前呢？「三國志」的作者陳壽在呈給晉武帝的文中提到「孔明年青時才能出衆，有英雄氣概，身高八尺（大約一八四公分），相貌堂堂，見過他的人都相信他絕對不是普通的人物。」

陳壽出生於孔明在五丈原逝世前一年的蜀國，在晉朝為官之前，曾在蜀國當過官，或許曾經從熟識孔明的一些人當中聽過有關孔明的事情，如果真是如此

的話，那麼史實上的孔明就如同陳壽所說的，不只是「三國志」裏頭最偉大的英雄人物，更是一位威風凜凜、相貌堂堂的人物，就孔明的外表而言，一般的小說、詩等大多以「羽扇綸巾」來描述他。所謂的羽扇，就是用鳥的羽毛做成的扇子，現在已經成爲漫畫及遊戲裡頭衆人熟悉的孔明的註册商標；所謂的綸巾，又稱「葛巾」或「諸葛巾」，是以線縫合細帶或棉布所製成的簡單頭巾。

雖然正史「三國志」對「羽扇綸巾」並沒有特別的描述，但在陳壽及同時代的裴啓的著作中卻可以看到「即使是在和司馬仲達的軍隊對峙的時候，孔明也是一身羽扇綸巾的打扮，並沒有穿著軍服」。

在中國，自古以來，頭巾及帽子就是一般平民的東西，按常理而言，有地位的人是應戴冠的，然而，演變到後漢末年以後，在知識份子之間盛行著這樣的一種風氣——「穿著配有像冠那樣的服飾是庸俗的，而頭巾則是英俊瀟灑的象徵」，毛扇也是當時流行的物品之一，當時的毛扇被稱之爲「麈尾」，充其量也僅有桌球拍的大小而已；不管在那裡，即使是在戰場上，孔明的穿著總是風流倜儻、質地樸素，一直都是走在流行的最先端，由此可見，孔明確實有過人的美學素養。

孔明人物傳 之①

另一種「孔明傳」

生平

孔明生於西元一八一年，也就是在揭開三國時代序幕的黃巾之亂爆發的前三年；後來成爲孔明主君的劉備，此時只是一個二十歲、沒沒無聞的青年，而較劉備年長六歲的曹操則已是都城裡頭以公正嚴明而著稱的有才官吏；一年後，吳國的孫權也誕生了。



在成都武侯祠裡供奉的諸葛孔明像。

孔明的父親諸葛珪曾經擔任太山（現今山東省的泰山）郡太守的輔佐官，孔明的父親在孔明很小的時候就去世了，所以他就去投靠他的叔父諸葛玄，孔明一家人在故鄉—徐州的瑯邪郡陽都縣（現今山東省的沂南縣）生活一陣子後戰事就發生了，曹操以「替死於徐州兵亂的父親報仇」為由進攻徐州，被戰火波及的琅邪郡也因此而變成一片廢墟。

就在此時，諸葛玄被任命為予章（現今的江西省）太守，於是孔明和兩個姊姊及弟弟諸葛均捨棄故鄉，隨叔父一同前往赴任地。

孔明還有一位大他七歲，後來出任吳國重臣的諸葛瑾，至於諸葛瑾為何離開孔明等人獨自前往吳國呢？關於這件事，史書上並沒有任何記載，而他們兄弟間的關係也還有許多曖昧不明的地方。

渡河遷往予章的孔明一家還有許多不幸的事情在等著他們，首先是諸葛玄在權力鬥爭中遭到敗北而失去了太守的職位。諸葛玄只好投靠以前的好友，即荊州牧（統治者）劉表，於是孔明等人也跟著遷往荊州的襄陽（湖北省襄樊市），過了不久，失意的諸葛玄就去世了，此時，孔明大約二十歲左右。

靠著死去的叔父和劉表是故交的關係，孔明要在劉表底下謀個一官半職絕對不是什麼不可思議的事，為何孔明捨棄襄陽而遷往位於襄陽西方的南陽郡的隆中，和弟弟們一起過著農耕生活，幾乎是不食人間煙火的日子呢？

話說孔明此時還是一個二十歲前後的年輕小伙子，實在是沒有遺世獨居的道理，這個時期也是孔明的青春時代，而為這青春著上色彩的正是他的良師及益友們。



另一種「孔明傳」

臥龍時代

當時的中國，到處充滿戰火，因爲劉表對於擴大勢力範圍並沒有興趣，所以荊州算是處在較爲平和的狀況，像孔明一家那樣爲躲避戰亂而遷往荊州的人很多，和孔明交往較密切的友人大都是和孔明有類似遭遇的年輕人。例如，博陵郡（河北省）出身的崔州平、穎州郡（河南省）出身的徐庶（字元直）、石韜（字廣元）、及汝南郡（河南省）出身的孟建（字公威）等人。

根據正史所引用的注—「魏略」，這本史書上的記載，孔明從十五、六歲起就和他們一起遊學，所謂的遊學就是離開家裡跟隨老師學習。

「魏略」並未提及孔明等人拜誰爲師，可能是襄陽的名士龐德公、或穎州出身的學者司馬徽等人吧！

龐德公再三拒絕劉表的邀請出任官員，是一個清高（遺世獨立的人）、有守有節的人物，後來和孔明一起共事劉備的軍師—龐統就是龐德公的外甥。史書上也有孔明最小的姊姊嫁給龐德公的兒子龐山民的記載，對孔明而言，龐德公似乎是占有極大的份量。

據說司馬徽是一個在襄陽郊外開設私塾的學者，同時也是一個精於人物鑑定的名人，和龐德公私交甚深，對年長十歲的龐德公就像對哥哥一樣地尊敬。龐德公對司馬徽的才能也很欣賞，並贈于「水鏡」的稱號，「水鏡」的意思就是說「與水作成的鏡子一樣，能夠很清楚地辨識世上的人才」，這就是「三國演義」裡「水鏡先生」這個稱呼的由來；在「三國演義」裡，司馬徽被描述成謎樣、仙風道骨的人物，而正史所描述的司馬徽則是一個清心溫厚的人物，慕名

他的人品及學識而來的人很多，孔明正是其中的一員。

當時求學的方法主要是靠仔細揣摩儒學教科書的內容，並加以背誦，孔明的學友徐庶等人似乎也是按照此一方式來求學，然而孔明僅針對內容的重點加以吸收，絕對不會逐字逐句地死啃書本。據說，他曾經在休息的時候，抱膝而坐，吟唱「梁父吟」（或者其他的故鄉民謠），斜眼看著死啃書本的學友，以充滿諷刺的語氣說：「各位如果做官的話，大概可以做到州長或郡長罷了！」，當他被反問到：「那麼，你可以做到什麼官呢？」，則只是微笑不語。

這是「魏略」在介紹青年時代的孔明時所作的暗示，雖然讓人覺得有些狂妄自大，然而天才年輕時的模樣好像也已經活生生地浮現在眼前，非常有趣。

正史的「諸葛亮傳」對此時的孔明也有以下的記載：「始終將自己比喻成管仲或樂毅，對於當時的人似乎完全不認同」。

管仲是春秋時代齊國有名的宰相，將齊桓公推上霸主的位子，是將分裂的中原諸侯再度一統的大政治家；樂毅在戰國時代飽受齊國威脅，是燕國昭王的麾下名將，藉著聯合各國的力量反過來威脅到齊國的生存。像這樣拿自己和歷史上的名人比較，年輕時代的孔明似乎是相當地高傲自大，然而，應該加以注意的是孔明爲何提及管仲及樂毅的名字，管仲及樂毅都是以輔佐的身分幫助他人建立強大的國家，並非替自己打天下，孔明對於這兩個人的作爲似乎很景仰。

孔明所愛唱的「梁父吟」是以和管仲齊名的名宰相晏子爲題材所作的民謠，後來孔明果然步入管仲、樂毅、晏子的後塵，如此說來，孔明當時就已經立下成爲有名的建國者的宏願。

孔明人物傳 之①

另一種「孔明傳」

根據正史「諸葛亮傳」的記載，雖然認同年輕的孔明的人很少，好友崔州平及徐庶則給予極高的評價，除了這兩個人以外，孔明的老師龐德公對孔明的期待也很高，並將孔明和他的外甥龐統分別評價為「臥龍、鳳雛」，臥龍（亦可稱之為伏龍）是指尚未醒過來的龍，而鳳雛是指尚未長大的鳳凰，不用說，後來讓龍醒來、讓鳳展翅高飛的就是漢景帝的後裔，也就是蜀漢的皇帝─劉備。

三顧茅廬

劉備字玄德，對於這位「三國志」衆所皆知的英雄，或許已經沒有再加以詳細說明的必要，就跟「三國演義」裡所描述的一樣，史書上所記載的劉備，並不是一個行儀端正的聖人或君子，從許多方面來看，倒有點像流氓的大頭目。而「演義」裡頭的劉備始終充滿著過人的魅力，而這過人的魅力就是劉備最大的武器；投靠有力者，在他們的庇護下成長，在亂世中存活下來，可以說是一位苟活的將軍；劉備的力量始終無法和他的對手曹操相匹敵，雖然已經年過四十五，卻始終無法建立自己的地盤，僅能以客人的身分投靠在荊州的劉表底下，就算是苟活的將軍也該覺醒了，就在此時，劉備終於找到了孔明。

根據正史的記載，將孔明推薦給劉備的人是孔明的好友─徐庶，首先是徐庶毛遂自薦，投靠在欣賞自己的劉備陣營，後來又將臥龍孔明推薦給劉備。

正史的注所引用的「襄陽記」裡記載，劉備跑去向司馬徽請教的時候，司馬徽將伏龍孔明和鳳雛龐統推薦給劉備，「三國演義」則以這兩段記載為基礎，將孔明的登場描述的較為戲劇化。

一談到孔明和劉備相識的經過，誰都會想到「三顧茅廬」這個有名的場面，



劉備三顧茅廬終於請出諸葛孔明助其取得天下的佳話，至今仍廣為人知。

然而，即使是「三國演義」中最富戲劇性的場面，「拜訪三次才見到」這個說法在正史「諸葛亮傳」裡是被否定的，最近主張「三顧茅廬」這件事是「不可能的事」的呼聲極高，「諸葛亮傳」的注所引用的「魏略」，記載著孔明自己跑去見劉備這件事，否認「三顧茅廬」這件事的人認為魏略的說法是可以信賴的。

在此我們期待大家採信陳壽的「三顧茅廬」這個說法。抱著至誠之心，三度前往隆中拜訪孔明的劉備，孔明報之以「隆中對（又名草廬對）」這個三分天下的構想，這就是一般人所說的「三分天下的謀略」。

關於它的內容，簡單地說，就是先取得荊州及西邊的益州，建立自己的國家，東聯吳國的孫權，一方面對抗從北方來的威脅—曹操，一方面增強自己的國力，最後統一天下的謀略；對於抱著復興衰微漢室的夢想卻又苦無具體戰略的劉備而言，孔明的構想無異是上天的啟示。

對孔明而言，和劉備相識也正是臥龍甦醒的時機。

如魚得水

以建國為目標的孔明，首先面臨的問題就是來自劉備軍內部的反彈，隨著孔明和劉備的關係日益密切，關羽及張飛等隨著劉備打天下的家臣們的不滿情緒也逐漸高漲。

再怎麼說，劉備和他的軍隊的關係，與其說是主僕關係，倒不如說是流氓集團的父輩與子輩，或者是結拜兄弟間的關係，對劉備可以說是死心塌地的景仰，因此，就算劉備處在極為艱困的環境中也未曾背棄他。可是現在那個乳臭未乾、高傲的年輕人卻獨得劉備的青

孔明人物傳 之①

另一種「孔明傳」

睞，當然讓人感到懊惱、妒忌。

關於這件事，正史上記載著劉備用以下的話來安撫關羽等人：「孔明對我而言，就好比水對魚一樣，各位如果有什麼不滿的話就跟我說吧！」，這才平息了關羽等人的不滿。

這就是有名的「如魚得水」的成語由來，光是這些話就能讓關羽等人接受嗎？實在令人難以置信。

於是「三國演義」記載著在後來的博望坡戰役裡，孔明展現出軍師應有的才能，擊敗了來犯的夏侯惇的軍隊，此後關羽等人對孔明終於心服口服，眞是令人開懷舒暢的場面。實際上，博望坡之戰是發生在孔明加入劉備陣營以前，那個時候，劉備假裝敗退並以伏兵擊破了夏侯惇的軍隊，可見即使沒有軍師，劉備軍團還是相當驍勇善戰的。

話雖如此，將本戰當成孔明嶄露頭角的一役，正是作者的高明處，無論如何，根據史書上的記載，雖然孔明一開始就獲得令關羽及張飛妒忌的優厚待遇，卻沒有立刻展現他的才華，三顧茅廬後的次一年，曹操的軍隊開始南下，劉表的繼承人劉琮很快地就向曹操臣服，就在孔明及劉備等人警覺到以前，曹操的軍隊早就迫在眉睫了，這和「三國演義」中那個能夠預知未來的天才軍師有很大的差別，此時，孔明曾勸告劉備在曹操進入襄陽城以前先攻打劉琮，佔據荊州，然而劉備卻以不能恩將仇報爲由否決了這個進言。

不管在什麼地方總是拘泥於義理，這是劉備的魅力所在，同時也是他的缺點。

現在劉備等人就只剩下棄城而逃一途了，就在此時劉備的人緣卻反而變成了災難，仰慕劉備的百姓及劉琮的家臣陸陸續續地加入行列，劉備陣營前進的速度如同龜步一般。不久，劉備陣營在當



在知名的「隆中對」裡，孔明向劉備提出了三分天下之計。

陽縣的長阪坡被曹操的軍隊追上，並陷入極度混亂之中，劉備只好拋棄陷於其中的妻兒們落荒而逃，孔明亦是落荒而逃，結果是趙雲奮勇救出劉備的妻兒，殿後的張飛也在長阪橋止住敵人的攻勢，劉備等人則是勉勉強強地逃到夏口（現在的湖北省武漢市），失去了大部分的人員及物資。

「三國演義」記載著孔明的好友—即推薦孔明給劉備的徐庶在曹操奸計的脅迫下歸順曹操，並在臨去前將孔明推薦給劉備，將工作及責任等交接給孔明，事實上，在這一次的當陽之戰，徐庶、孔明及劉備是一起行動的，然而，跟隨著劉備陣營一起行動的徐母卻被曹操俘虜了，所以徐庶只好哭哭啼啼地離開劉備，向曹操投降了，追根究底，也有人認為徐庶是在局勢險惡的情況下背棄了劉備。後來，徐庶在曹操陣營裡官任右中郎將、御史中臣（官吏監察機關的首長）。

附帶一提的是，孔明的學友石韜及孟建在這之前即已投靠曹操，他們的想法就跟現今找工作一樣，當然要找牢靠的，然而孔明卻將賭注下在劉備所經營的那個不安定的小公司，孔明的夢想是建立國家，曹操本身就是這一方面的能手，所以孔明根本就沒有投靠曹操的意念，因為他認為追求自己的夢想較生活的安定及生命的安全更重要。而孔明的夢想和以復興漢室為目標的劉備是一致的，除了劉備以外，再也沒有其他人能夠和他一起來實現這個夢想了。

孔明用實際的行動來表示他的決心，即使在大混亂的撤退行動中，也始終跟隨在劉備的左右，或許關羽及張飛已經體會這一點，於是孔明和劉備軍隊終於成為生命共同體，而從此刻開始，孔明也漸漸地活耀在「三國演義」的舞臺上。

孔明人物傳

之①

另一種
「孔明傳」

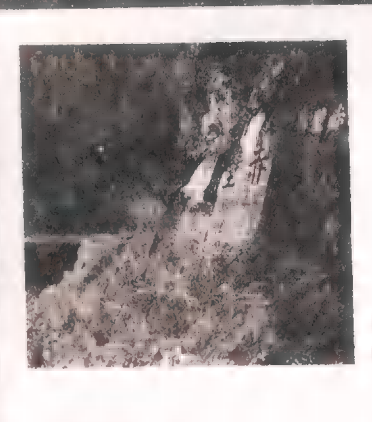
赤壁之戰

對在當陽一敗塗地的劉備而言，為了實現復興漢室這個夢想就只剩下一條路可以走了，那就是藉著和孫權的同盟以驅除來自曹操的威脅。除了策劃「三分天下」這個構想的孔明以外，再也沒有人能夠達成這個任務了。就在此時，孫權的心腹魯肅也為了策劃孫權與劉備的同盟特地前來遊說，於是孔明立刻隨同魯肅前往孫權陣營。

此時，孔明的腦海裡或許已浮現出年輕時所仰慕的樂毅的事蹟，樂毅為了挽救面臨危機的小國─燕，說服周圍各國組成聯合軍，終於將燕國從大國─齊國的威脅中拯救出來，或許孔明心理已經想著：「現在的自己就是樂毅」，如此激勵自己，面對孫權。

當時，在孫權陣營裡，針對曹操的威脅，主戰的鷹派及主和的鴿派正處於激烈的爭辯之中，而年輕的孫權也尚未拿定主意，就在此時，孔明剛好介入他們的爭論之中。

「三國演義」記載著，孔明果敢地面對來自孫權陣營裡主和派的文官們的議論與羞辱，但憑藉著他那過人的機智及口才，一一點破對方的論點，關於這一點正史上並沒有記載，即使後來面對著孫權，孔明那過人的辯才依然表現的淋漓盡致，其內容概略如下：「如果對於戰勝曹操的大軍沒有自信的話，那就趕快投降，猶豫不決的話恐怕就要失去整個國家了，我的主公是漢室的後裔，是英雄，明知沒有戰勝的希望也要作戰到底，就算輸了也是天命，總比向曹操投降來的強」，極盡挑撥之能事，自尊心受到刺激的年輕孫權亦回答如下：「我們吳國也有十萬大軍，為何要向曹操低



赤壁之戰是三國歷史中最具關鍵性的一場戰役。

頭呢？」，至此，孫權、劉備陣營的聯盟終於成立。

如此一來，中國史上最有名的赤壁之戰終於展開了，這就是「三國演義」中最有趣的赤壁之戰的由來，事實上，「演義」和史實是有相當大的差異的，就像「演義」中所記載的：「孔明借箭」、「龐統巧授連環計」、「孔明設七星壇，借東風」、「關雲長義放曹操」等有名的情節都是虛構的。事實上的孔明只有活躍在與孫權的會談，促進同盟的場面，其它的就沒有什麼了。

「演義」中的虛構故事將孔明描述的出類拔萃，神氣活現。相反地，孫權陣營的周瑜與魯肅就只有扮演吃憋的角色了，甚至可以說是用來襯托孔明的角色。然而，史實上的周瑜和魯肅都是名將，赤壁之戰的勝利幾乎可以說百分之百要歸功於他們兩人。此外，「演義」中提到的周瑜在赤壁之戰結束後，因爲自嘆智慧遠不及孔明導致悲憤而死，是一個非常蠻橫霸道的人，這當然也都是虛構的。中國的歷史連續劇就沒有依照傳統模式來描述這件事，只是很生動地描述兩個競爭對手相遇在一起的情況，即使如此，對於史實上的的周瑜和魯肅還是很不公平的。事實上，眞正的壞胚子應該是劉備這一方，藉著孔明的策劃才得以和孫權同盟的劉備在赤壁之戰時，總是跟隨在周瑜船團的後方，企圖在周瑜的軍隊若戰敗時能事先逃走，或許這就是在亂世中求生存的伎倆吧！

不久，藉著周瑜麾下黃蓋將軍的火攻計策，曹操的船團陷入極度混亂中，於是劉備的軍隊開始追擊撤退中的曹操軍隊，將陷於混亂中的荊州各郡納入自己的版圖，就跟孔明的戰略構想一樣，在荊州建立根據地一事終於成功了。此外，受到劉備那種不可思議的魅力及名望的影響，許多人才都跑來投靠劉備陣

孔明人物傳 之①

另一種「孔明傳」

營，例如以一對白眉而知名的襄陽俊才馬良及他的弟弟馬謖，及曾經效忠於劉表的老將黃忠，另外，和孔明並稱為「臥龍、鳳雛」的龐統也在這個時候加入了劉備陣營。

永安的別離

劉備還健在的時候，孔明並沒有親自指揮軍隊作戰的實際經驗，因為孔明總是在劉備出陣的時候擔任後方留守的任務，如果將留守的任務想像成單純、芝麻蒜皮的小事的話，那就大錯特錯了。因為留守這個任務通常是交給主君最信任的人來做，也就是說除主君以外，第二號人物所做的工作，而這也正是孔明所擅長的工作，然而，過了不久，孔明在行政及軍事方面也開始活躍起來，這個轉變起源於益州攻略戰的中期，那個時候孔明還是留守在後方的荊州，軍師任務是由孔明的好友龐統來擔任，不幸的是，向來統籌劉備陣營的戰略任務的龐統，在這次的戰役中竟然不慎死在敵人的亂箭裡。

「三國演義」記載著，敵人在「落鳳坡」這個地方設下伏兵，就如同「落鳳坡」這個不吉利的地名所代表的意義，雛鳳就是在這個地方中了敵人的亂箭，落地而亡。事實上，「落鳳坡」這個地名應該是起源於人稱鳳雛的龐統命喪於此的緣故，然而，將因果關係倒過來的結果反而讓他的死更具張力與戲劇性，無論如何，龐統的死對劉備陣營、對孔明而言都是一大損失。

西元二一四年，孔明將留守荊州的任務交代給關羽，自己則率領張飛、趙雲的軍隊和劉備會師，包圍益州的都城成都，降伏統有益州的劉璋，至此，終於達成佔領益州的任務，孔明在隆中向劉備說明的天下三分的形勢終成事實。

孔明雖然已經被任命為軍師將軍，但到目前為止，孔明在劉備出征的時候仍然負責留守的工作，專門負責糧食及兵員的補給，藉著孔明的運作績效，西元二一九年，劉備在漢中擊敗了從未敗在他手裡的曹操軍隊，並登上漢中王的寶座，對劉備陣營而言，這可能就是他們的顛峰時期，自此以後，不幸的事件就接二連三的發生了。

首先是劉備登上漢中王那年的十二月，留守荊州的關羽被和曹操勾結的孫權軍隊擄獲，並處以極刑。第二年，曹操病死，繼位的曹丕建立魏王朝，漢王朝滅亡，對於此事，孔明勸告立志恢復漢室的劉備應該以繼承漢室的正統自居，此時劉備正在為討伐孫權為關羽報仇的事作準備，然而，要實現天下三分就必須和孫權同盟，所以孔明在此時勸告劉備趕快即位，說不定就是希望劉備在即位以後能以大局為重，對於報仇的私事謹慎行事。

西元二二一年，劉備聽從孔明的勸告，以復興漢室為名自立為王，所謂的「蜀漢王朝」於是誕生，此時孔明被任命為漢的丞相（即今日的總理大臣或行政院長）。然而，即使當上了皇帝，劉備那種流氓頭目的氣質還是沒改變，替義弟關羽報仇一事似乎是不達目的絕不罷休。

即位三個月後，討伐吳國的軍隊準備就緒，此時，儘管以趙雲為首的臣子們對於此事均表反對，史書上卻沒有記載任何有關孔明反對此事的記錄，或許就是因為太了解劉備才沒加以反對吧！然而，事情好像總是往不好的方向進行著，首先是張飛在出兵前被部下暗殺，接著劉備也在夷陵慘敗在吳國名將陸遜手下，包括參謀的馬良等許多人都在此次戰役中犧牲了。

孔明人物傳之①

另一種「孔明傳」

劉備倖免地逃到長江沿岸的白帝城，在當地搭建永安宮駐紮在那裡，終於因為憂鬱過度而倒下，直到死前一直臥病在床，西元二二三年，劉備將孔明從成都召來，交代後事如下：「您的才能比曹丕強十倍，一定可以安定國家，完成復興漢室的大事業，我的兒子如果還可以輔佐的話你就輔佐他，如果他沒有那個才能的話，就請你取而代之！」。

對於此事，孔明邊流淚邊回答：「臣一定鞠躬盡粹，死而後已！」。對於這兩個人的關係，編寫正史「三國志」的陳壽在他的「先主（劉備）傳」裡如此記載著：「毫不猶豫的將國家、遺孤託付給諸葛亮，就君臣之間的關係而言，是前無古人、後無來者，至高無上的」。

交代遺言後不久，劉備結束了他那六十三年的戰亂生涯，與世長辭了，從現在開始，蜀漢的命運就完全落在孔明的肩上了。

南中平定

劉備死後的第二個月，劉備的兒子──十七歲的劉禪繼位，提到劉禪，身為一個一國之君，雖然不是三國志迷所喜歡的角色，倒是生性忠厚，不是一個任性的獨裁者，對孔明而言，甚至可以說是一個容易操縱的二代皇帝，總之，是一個可以輔佐的主君。

然而，最令孔明頭痛的是，除了關羽、劉備、張飛以外，黃忠、馬超等蜀軍的主力將軍也一一過世了，甚至連擅長軍事策略的龐統也死了，不論願意與否，孔明完全掌握了內政、外交、軍事的實權，認真踏實的孔明，直到死前始終承受著超負荷的工作量。

就在此時，南中諸郡趁著劉備的死，相繼起來叛亂，所謂的南中，就是從現在的雲南省、貴州省開始，橫跨四川省西南部的廣大地區，當時，有許多少數民族住在那裡，這個地區裡其中的四個郡發生了叛亂。

面對這些問題，首先，為了實現天下三分的策略，孔明一方面派遣使者前往吳國，恢復國交，一方面整頓國內尚未健全的官制，積極提拔年輕一代的人才，充實內政，企圖恢復因劉備的死而動搖的國本。完成上述工作後，西元二二五年，孔明親自率領軍隊南征。

說到南征，「三國演義」中，南蠻王孟獲被擄獲七次、被釋放七次，最後終於心服口服而臣服於蜀漢，這個「七擒七縱」的小插曲也是非常有名的故事。

雖然這段小插曲是以正史的注所採用的「漢晉春秋」中的記載為藍本，但「諸葛亮傳」中則僅有以下記載：「率領軍隊南征，同年秋悉數平定」，不要說七縱七擒，就連孟獲的名字也沒出現，說起來關於孔明南征的事，曖昧不明的地方很多，事實如何不得而知。

揮淚斬馬謖

南征兩年後的西元二二七年三月，孔明終於揮軍北伐，首先是移動軍隊，進駐關中，在此呈文給主君劉禪，這就是有名的「出師表」，以「臣亮言：先帝創業未半，而中道崩殂；今天下三分，益州疲憊；此誠危急存亡之秋也」起頭，以「今當遠離，臨表涕泣，不知所云」結尾的文章裡頭，對尚未達成志願即死去的先帝的忠貞志節、催促皇帝劉禪自覺的忠告，從充滿悲愴感的文章中可以理解到孔明北伐前已抱著必死的覺悟，任何人讀了本文以後都會深受感動。

孔明人物傳 之①

另一種「孔明傳」

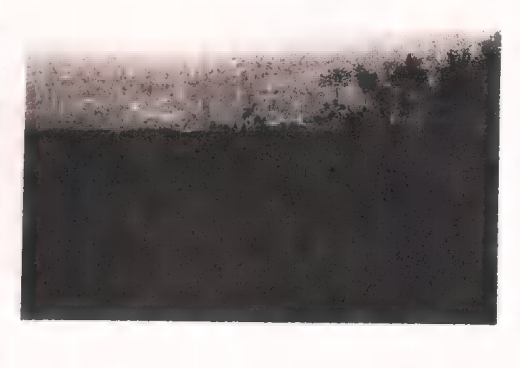
雖然精神飽滿的蜀軍已經挺進在北伐途中，可是一開始孔明就碰了一鼻子灰，事實上，孔明早就已經和魏國的武將、荊州新城郡的太守孟達串通，安排好分別從益州及荊州兩個方向進攻中原，總之，孟達就是填補關羽位置的人，然而這個策略失敗了，孟達遭到魏軍的急襲，首級被砍，而如鬼神般敏捷急襲孟達的人就是孔明最後的對手—司馬仲達。

在首戰中遭到挫折的孔明，後來再度遭到重挫，從攻下戰略據點祁山、降服周邊諸郡、到得到姜維這個人才爲止還算順利，此時戰略要地街亭的防禦任務是由缺乏實戰經驗的馬謖負責，孔明平日對於這個才氣橫溢的部屬就特別的關照、愛護。或許孔明將馬謖當成過去的自己，然而，馬謖卻辜負了孔明的期待，違背孔明的命令，中了敵人的圈套，吃了大敗仗，造成蜀軍的大敗，孔明在不得已的情況下，只好撤退。

孔明以處分違背軍令者爲由逮補馬謖，並依軍令揮淚斬馬謖，這就是現在流傳的「揮淚斬馬謖」的故事，孔明自己也承擔失敗的責任，從丞相的位子降階兩級，但是，同年的十二月，孔明很快就決定第二次的北伐，目標是攻下關中平原，首先要做的就是攻擊西邊的關口—陳倉城。

此時，雖然孔明發明了「雲梯（將很高的梯子架在可移動的車子上）」及「衝車（用來撞破城門的車子）」這樣的兵器，但在敵人的火攻及落石下，很輕易地就被破壞了，結果，包圍城池二十幾天，糧草用盡，只好撤退。

西元二二九年，孔明才休養一會兒即決定第三次的北伐，陳式奉命平定了武都、陰平兩郡，對孔明而言，這是北伐最初的勝利，由於這個功勞，孔明回復



孔明病逝於此的五丈原。

到丞相的職位，事實上，這只不過是國境地區的小勝利罷了！

秋風五丈原

「三國演義」稱呼孔明的北伐為「六出祁山」，事實上孔明的北伐只有五次，其中攻下祁山的只有兩次。

第二次攻下祁山的是西元二三一年的第四次北伐，此時，孔明為了搬運大量的糧食，使用自己親自設計糧食搬運車「木牛」，可以說已有萬全的準備，卻因為和負責輸送糧食的總監督李嚴這個人溝通不良，結果還是因為糧食不足而不得不撤退，可是卻擊破了由魏將張郃所率領追擊而來的敵軍，擊斃了三年前在街亭之戰擊破馬謖的張郃。

此後三年，孔明不再用兵，一方面讓連續征戰的士兵獲得充份休息，一方面充實內政，謀求富國強兵。

西元二三四年，孔明發動最後一次的北伐，對手是魏國的名將司馬仲達。

在蜀軍出擊以前，司馬仲達曾這樣說過：「如果孔明從武功郡出來，東進秦嶺的北麓，決心一戰的話，事情就會變得很難應付，如果西進五丈原的話，那就沒有問題了」，可是，慎重的孔明並沒有採用司馬仲達所擔心的奇計，反而採用安全的策略，佈陣五丈原，就天時、地利而言，仲達已經取得優勢。

「三國演義」裡的司馬仲達，就跟吳國的周瑜一樣，是一個老是被孔明修理的逗笑人物，實際上，就軍事戰略的才能而言，司馬仲達可能比孔明還要略勝一籌。

此時，孔明使用新設計的搬運車「流馬」來輸送糧食，以萬全準備的姿態佈陣五丈原，在渭水的南岸和司馬仲達的軍隊對峙。然而，仲達卻按兵不動，因為司馬仲達熟知無論對方使用多麼優秀

孔明人物傳 之①

另一種「孔明傳」

的搬運車，長期的對陣對遠征軍較不利的道理還是無法改變的。

就這樣互相敵視、對峙百餘天，然而，老天爺似乎沒有站在孔明這一邊，自劉備去世以後，為了實現他的遺志，孔明殘酷地驅使自己的身體，縮短自己的壽命，終於病死在行伍中，享年五十四歲，一手策劃三國鼎立的時代的人物就這樣轟轟烈烈地去世了。

蜀軍急忙撤退，仲達隨後追擊，旌旗緩慢地倒過來，陣中的大鼓齊鳴，形成反擊的態勢，大吃一驚的仲達，慌慌亂亂的收兵，這就是傳說中的「死諸葛嚇走生仲達」。

孔明死後，他名下的財產只有桑八百株、貧瘠的水田和旱田十五頃（一頃大約是一百畝），據說沒有積存任何錢財。

於是孔明變成傳說中的人物，隨著傳說繼續活在世上，今天，在小說、連續劇、話劇、卡通、遊戲裡頭，孔明以各式各樣的臉孔登場，新的傳說繼續生生不息地流傳下來。

◈孔明出廬後的重要事蹟◈

西曆	主要大事記
207	劉備拜訪隆中，迎接孔明。
208	劉備軍在長坂坡被曹操擊破。 劉備前往吳國和孫權同盟成功。 劉備、孫權的同盟軍在赤壁大敗曹操軍。
209	孔明被任命為軍師中郎將。 劉備成為荊州牧，並與孫權的妹妹結婚。
210	周瑜去世。
211	劉璋迎接劉備進入蜀。
213	劉備擊破劉璋軍，包圍雒城；龐統戰死。
214	關羽留守荊州，劉備和孔明、張飛、趙雲等圍攻成都。 劉璋投降。劉備制壓成都，成為益州牧。 孔明被任命為軍師將軍、署左將軍、大司馬府事。
219	劉備在定軍山擊破夏侯淵軍成為漢中王。 孫權軍攻打關羽，關羽戰死。
220	曹操死去，曹丕繼位為魏王。 曹丕篡位，東漢滅亡。
221	劉備自立為帝，國號蜀，孔明被任命為丞相。 張飛死亡。 魏封孫權為吳王。
222	劉備在夷陵被陸遜擊敗，逃回白帝城。
223	劉備將後事託付孔明，死於白帝城，享年63歲。
225	孔明討伐南蠻，並將該地平定。
227	孔明呈「出師表」給劉禪，進攻漢中。 長男諸葛瞻誕生。
228	討伐魏國，北伐開始；街亭戰敗，斬馬謖，自己降格為右將軍。 第二次北伐，圍陳倉，退兵。
229	第三次北伐，攻佔武都、陰平；奉劉禪之命，復職丞相。
231	第四次北伐，圍祁山，破司馬懿軍，張郃戰死，糧盡撤兵。
232	發明木牛、流馬。
234	第五次北伐，八月，死於五丈原陣中，享年54歲。

孔明人物傳之②

三分天下對二分天下的比較

三分天下之計的分析

「三分天下之計」是諸葛孔明有名的戰略之一，它的眞正內容究竟是如何呢？還有該戰略眞得是出自於諸葛亮嗎？讀過「三國演義」的人大多會這樣認爲，事實上這也是諸葛亮向劉備所獻的策略，而且正史的記載幾乎與「演義」的記載相同，故在此將依正史的記載來闡述分析諸葛亮的「三分天下之計」。

綜觀這整個戰略，大約可歸納成三個部份：

①諸葛亮在二〇七年提出該戰略時的現狀分析，及曹操、孫權兩大政權的分析。

②應該以荊、益二州做爲根據地，將天下分爲三部份。

③三分天下之後，要如何去達成統一天下的最終目標。

首先就①而言，諸葛亮認爲「曹操勢不及袁紹，而竟能克紹，非唯天時，抑亦人謀也。今操已擁百萬之衆，挾天子以令諸侯，此誠不可與爭鋒。孫權據有江東，已歷三世，國險而民附，且境內人才濟濟，此可用爲援而不可圖之也。」，因此，華北、江東兩地根本無劉備立足之地。

那麼，要攻打哪一個地方呢？這是屬於②的內容，諸葛亮首先想到的是荊州，荊州可以說是中國的臍帶，是位於中國最中央位置的州，無論是朝東、西、南、北各方向都很容易調動軍隊，而且統治此地的劉表並無能力確保此地，因此力勸劉備應該先攻取此地，其次是益州，其特徵是「地勢險要、沃野千里，天府之國，高祖因之以成帝業」，但領主劉璋昏庸愚昧，因此也力勸劉備攻取此地。

「三分天下之計」與它字面上的意思



不同，因爲它的最後目的並不是在於「三分天下」，而只是統一天下的手段。那麼，要如何來達成統一呢？這就屬於③的部份，諸葛亮說道「將軍（劉備）既帝室之胄，信義於四海，總攬英雄，思賢如渴，若跨有荊、益，保有巖阻，西和諸戎，南撫彝越，外結孫權，內修政理，待天下有變（大概是曹操去世），則命一上將將荊州之兵，以向宛洛，將軍身率益州之衆，以出秦川，百姓有不簞食壺漿以迎將軍者乎？誠如是，則大業可成，漢室可興矣。」，對於沒有明確的戰略方針，老是敗在曹操手下，而目前作客於劉表領地，不斷地發出髀肉之嘆的劉備而言，這眞是一劃時代的戰略。

「三分天下之計」的妥當性

那麼，該戰略是否妥當呢？若是佔領

孔明人物傳 之②

「三分天下」與「二分天下」的比較

荊、益二州之後，究竟是否眞的佔有中國領地的三分之一了嗎？首先從面積上來看，東漢所支配的領域大約有四三八萬五千平方公里，而荊州的領地約爲五十萬四千平方公里，佔十一點五百分比；益州的領地約爲一百一十萬四千平方公里，佔二十五點二百分比，因此若佔有荊、益二州的全部領地，就等於佔有後漢領土的三十六點七百分比，已超過三分之一的面積了。而孫權的基地－揚州的面積約爲四十一萬九千平方公里，只佔中國土地的九點六百分比。另外一個題外話，目前日本國土的總面積爲三十七萬八千平方公里，因此單單揚州一地就比目前的日本還要大。

其次，從人口數來看，依照公元一四○年的人口統計數字來看，東漢的總人口數約爲四千七百八十九萬，而荊州地區的人口約爲六百二十七萬，佔全部的十三點一百分比；另外，益州地區的人口約爲七百二十四萬，佔十五點一百分比，因此若擁有荊、益二州的話，就擁有東漢總人口的二十八點二百分比，但不及三分之一的人口數。但是，公元一八四年的黃巾之亂以來，百姓爲了逃避華北地區的戰亂，紛紛往南部的荊州、揚州遷移（諸葛亮本身也是其中的一人），因此公元二○七年諸葛亮提出該戰略時，荊州、益州兩地的人口合計超過三分之一並不足爲奇了。而孫權的基地－揚州的人口約爲四百三十四萬，僅佔全部的九點一百分比，若是只有揚州一地的話，孫權無論在土地面積或人口數目方面都比佔有荊、益二州後的劉備遜色，因此這也就是吳、蜀兩國後來爭奪荊州的原因，同時也爲諸葛亮的三分天下之計埋下失敗的命運。

位於江邊的白帝城內有座白帝廟，內供奉著劉備與孔明。

「三分天下之計」的真實及失敗

然而，該戰略在真實的歷史中是如何推演的呢？首先，曹操在進攻荊州後，荊州中人口最多的南陽郡從此就成為魏國的領地，公元二〇八年的赤壁之戰將曹操逐回北方之後，劉備向吳國「借得」南郡，並攻下荊州南部的長沙、桂陽、零陵及武陵四郡，之後劉備於公元二一四年又平定益州，但翌年與吳國共分荊州一地，使得在荊州的領地只剩下南郡、零陵、武陵等三郡，該三郡的人口總和約為兩百萬，尚未超過荊州總人口的三分之一，劉備於公元二一九年平定漢中之後，佔據荊州（雖僅是部份）及益州，而達成了三分天下的目標。

戰略進入第三階段後，即按照諸葛亮的策略在進行，此時關羽從荊州出發去包圍樊城，以準備攻下宛、洛陽二地，如此一來，若是劉備從漢中出兵長安的話，就應該可以完成復興漢室的大業，但最後卻差那一步而使得諸葛亮的三分之計歸於失敗，而那就是孫權的背叛。

若要實現諸葛亮的戰略，與吳國同盟是不可或缺的條件，可是負責防守鄰近吳國邊界的關羽因缺乏外交直覺而失敗了，再加上舉兵要奪回荊州的劉備在夷陵之戰又被吳將陸遜大敗，而確定要喪失荊州，之後蜀國便無法單獨與魏國抗衡，因此諸葛亮不得不將戰略改為聯合吳國共同北伐，雖然那樣，並不是意味著孫權是個陰險卑鄙的人，而是吳國也有他們自身的戰略，接著就來看看吳國的戰略如何。

吳國的「二分天下之計」

「二分天下之計」是吳國自古以來的

孔明人物傳 之②

「三分天下」與「二分天下」的比較

既定策略，而且最早提出該戰略的是吳國文官中的代表人物之一——張紘，在孫堅去世（公元一九三年之前）後，孫策前往張紘的住處詢問今後的國家方針時，張紘答道「先棲身在丹陽太守的叔父身邊，然後在吳、會稽等地募兵，便可統一荊州、揚州，並討伐黃祖以報父仇，若是再將威名遠播長江流域，並把其他群雄個個擊破，完成復興漢室的話，您的功績便足以與春秋五霸的齊桓公、晉文公相提並論了。」

該策略比諸葛亮早十幾年提出要奪取荊州，而孫策即依此方針進行，首先平定吳、會稽二地，稱霸揚州，但在準備進軍荊州之前便不幸遇刺身亡。

接著將「二分天下之計」闡述的更明白的人是魯肅，公元二○○年孫策遇刺身亡後，其弟孫權繼其遺命，掌江東之事，並經周瑜推薦，獲得魯肅之輔佐，魯肅曾獻策如下：「肅竊料漢室不可復興，曹操不可卒除，為將軍計，惟有鼎足江東以觀天下之釁。今乘北方多務，剿除黃祖，進伐劉表，竟長江所極而據守之，然後建號帝王以圖天下，此高祖之業也。」

張紘認為確保長江以南之地將有助於復興漢室，而相對於此，魯肅卻早在公元二○○年時就言明復興漢室是不可能的，並力勸孫權平定長江流域以稱帝，這也是他倆在戰略目的最大的不同點。

另外，由黃祖身邊亡命到吳的名將甘寧也勸孫權要擊破黃祖、劉表以奪取荊州，之後再征服益州等地，這可說是二分天下的具體作法，因為甘寧對益州、荊州等地的事情相當了解，所以覺得很容易攻佔此地，而孫權也採用了該策略，於公元二○八年出兵攻打黃祖。

赤壁之戰後，周瑜也對孫權說道：「請允許讓我與孫瑜一同出兵攻打益州，佔領益州之後，再去平定張魯，同

時若是孫瑜能駐守在漢中的話，與馬超締結同盟就應該可成，接著，我周瑜再從益州折返，與您同往襄陽這個據點，並追討曹操，如此一來，稱霸北方就不再只是夢想了。」由名軍師周瑜這番話可以看出，他完全無視劉備的存在，而想暫與曹操二分天下，然後再達一統天下的雄心；可是，周瑜在不久之後就病死，使得該方案無疾而終。

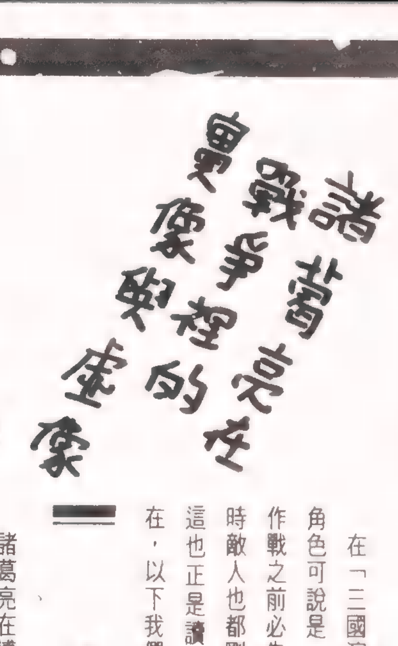
經過這一連串的演變，公元二一七年魯肅逝世後，其繼任者是守衛荊州最前線的呂蒙，他亦向孫權獻策說道：「擊倒關羽便可將長江流域盡納入版圖之中，對形勢將更加有利。」，並眞正取得荊州，經過長年的執著，吳國終於在公元二一九年取得大半的荊州了。

魏的戰略及……

另一方面，魏國的名軍師們並沒有提出任何像諸葛亮、魯肅的偉大戰略，或許是不是因爲華北地區群雄割據、戰亂紛起，魏國糾纏在多起戰鬥之中，若能將對手各個擊破就不錯了呢？還是因爲曹操本人就是一位偉大的戰略家，故其手下就不必再插嘴了呢？

公元一九六年東漢獻帝回到洛陽時，荀彧建議曹操去「迎接獻帝並置都許昌」，可說是曹操政權中最大的戰略，這也使得曹操獲得輔佐漢室的大義美名，反對他的人就被定義爲背叛漢室，除此之外，無論在土地面積或人口數目上都遠超過其他兩國，並施行屯田制使得百姓過著豐衣足食的生活，採行九品官人法使得官僚體制更加完備，同時人才濟濟，這樣的魏國無論採用任何戰略，蜀、吳二國都是無法與其對抗的。

孔明人物傳之③



在「三國演義」的戰役裡，諸葛亮的角色可說是一位頭腦冷靜清晰的謀士，作戰之前必先擬好周全的計畫，而實際時敵人也都剛好會落入他的謀略之中，這也正是讀「三國演義」時的妙趣所在，以下我們就舉幾個代表例來說明。

博望坡之戰

諸葛亮在博望坡之戰首次嶄露頭角，只是略施小計就獲勝了，在「三國演義」第三十九回裡，諸葛亮令關羽前往博望坡左側的豫山埋伏，當看到南面火起，即縱兵出擊，焚其糧草；而張飛前往博望坡右側的安林埋伏，同樣地，當看到南面火起，即出兵，向博望坡舊屯糧草處縱火燒之；關平、劉封各自領軍埋伏在博望坡後方，待敵軍一到，即引火燒之；又命趙雲為先鋒，不要贏、只要輸，以引誘敵軍。曹軍主帥夏侯惇中計，來到道路狹窄、山川相逼之地，關平、劉封即縱火燒之，頓時造成曹軍大亂，關羽、張飛亦趁勢殺出，夏侯惇於是吃了個大敗仗，並倉皇撤退，諸葛亮利用此仗顯示出他的軍師才能，並從此贏得關羽、張飛的信賴。

烏林、華容之戰

接著，繼續來觀看諸葛亮如何擺佈在赤壁因遭到火攻而落敗的曹操軍。

在「三國演義」第四十九回裡，諸葛亮已事先推算出曹操的退路，首先，命令趙雲在烏林小徑上埋伏，等曹操戰敗逃到此路，且軍馬行經一半時，就放火燒他；又喚張飛帶兵截斷彝陵這條路，去葫蘆口埋伏，當看到曹軍在此埋鍋造飯的炊煙時，就在山邊放火；最後命令關羽埋伏在華容道上，並放一把火煙，引曹軍來。

然而，在第五十回裡，敗走的曹操來到烏林之西，認為對方沒有在此設下伏兵而譏笑諸葛亮無能時，突然遭到趙雲的攻擊而大驚失色，幾乎墜馬，最後好不容易逃出；來到葫蘆口，即派人造起飯來，此時又大笑諸葛亮智謀不足，未在此地設下伏兵，正說間，忽然四周火煙竄起，張飛突然殺出，曹操大驚，棄甲上馬，先行逃脫；接著，來到街道及華容道的分界處，曹操見到華榮道上有數處煙起，認為這是諸葛亮要誘他走街道的陷阱，於是決定走華榮道，行不到數里，曹操又嘲笑諸葛亮無能，認為若是他必定在此設下伏兵，就在此時，關羽突然出現，陷入絕境的曹操於是述說當年有恩於關羽的事，及關羽過五關斬六將的事來感動關羽，才好不容易免於一死，這就是著名的「曹操三笑」的發源地，也是表現出諸葛亮的智謀、關羽的有情有義的地方，事實上，諸葛亮已事先推算出曹操不會命絕於此，故特意讓關羽去償還積欠曹操的人情。

雒城之戰

現在要說的是在蜀平定戰中，發生「孔明定計捉張任」的第二次雒城之戰，在「三國演義」第六十四回裡，諸葛亮自己擔任誘敵的任務，並吩咐趙雲在張任渡橋之後立即將橋拆斷，並迫使張任向南方前進，黃忠、魏延則埋伏在蘆葦茂盛的河邊，以便攻擊前來的張任軍，而張飛就在山東小路上等待，準備活捉逃命而來的張任。

戰鬥的進行完全如孔明所料，追擊孔明而過橋的張任看見橋被切斷後，即向南移動，因此遭到黃忠、魏延的攻擊而逃入山東小道，被張飛生擒，拒絕投降的張任於是遭到處決，從此結束了這位曾射殺龐統且智勇兼備的名將的一生。

孔明人物傳 之③

諸葛亮在戰爭裡的實像與虛像

盤蛇谷之戰

諸葛亮在南征時，因爲對手是智力不高的南蠻軍，各戰鬥中很少使用到嚴密周詳的計略，其中，以最後一次擄獲到孟獲的盤蛇谷之戰所使用的計略可說是整個南征過程中最有趣的。

「三國演義」第六十四回裡，諸葛亮命令魏延擔任誘敵的任務，且必須連輸南蠻軍十五次，放棄七個營寨，馬岱在盤蛇谷內安置地雷，趙雲在盤蛇谷出口處放置多輛堆滿柴草的車輛，並在山上準備大量的木頭及大石，另外，張嶷、馬忠率領投降的南蠻兵千人僞裝成孟獲的夥伴去誘他出來。

之後，魏延邊戰邊逃，最後逃進盤蛇谷裡，兀突骨也跟著追進山谷中，此時横木亂石從山上滾下，將山谷堵死，而且從山上丟下大量火把，火把所到之處，地上的火藥線皆著，山谷瞬時變成一片火海，將兀突骨及三萬藤甲兵活活燒死；被南蠻兵騙出的孟獲也遭到張嶷、馬忠的攻擊，最後被馬岱生擒，這也是孟獲第七度被孔明擒獲，從此臣服於孔明的恩德，不再造反。上述四個戰役都不是正史上的記載，而只是「三國演義」中所描述的戰役。

木門道之戰

諸葛亮在北伐時的局勢與南征時截然不同，不僅敵方主帥司馬懿是一位智力頗高的人物，而且很少有戰役可以用計謀就簡單決定勝負的，這裡要說的是孔明第三次北伐的歸途中射死魏國名將張部的木門道之戰。

「三國演義」第一百零一回裡，諸葛亮要返回漢中之際，命令楊儀、馬忠埋伏在劍閣的木門道，若魏軍追到，急滾

下木石，先截其去路，再兩頭一齊射之，又喚魏延、關興誘敵將張郃前來，不斷地與張郃戰鬥，且故意裝敗引他進入木門道。

戰鬥一開始，張郃遭到二人挑撥而勃然大怒地追擊過去，且中計被射殺於木門道；在正史的魏書第十七卷「張郃傳」裡，張郃好像是被流箭射中身亡的，另外，根據裴松之爲「三國志」加註時所引用到的「魏略」的記載，張郃本身是主張不可追擊，但奉司馬懿之命不得不前去追擊，而不幸戰死。

看了以上一連串的戰役之後，可以發現「埋伏」及「誘敵」是諸葛亮戰勝對手的策略模式，而「埋伏」是任何人都可以去擔任的，但「誘敵」任務就必須選擇像趙雲、魏延這樣智勇雙全、頭腦冷靜的人物擔當不可，在「三國演義」裡諸葛亮明知魏延有二心，但在有生之年卻又一直重用他，其理由就在於此。

防禦戰～空城計

接著，來看看當諸葛亮處於防禦立場，他會使用怎樣的計略來渡過難關呢？其中以諸葛亮在第一次北伐撤退時所使用的「空城計」最具代表性。

「三國演義」第九十五回裡，在西城正準備撤退到漢中的諸葛亮，遭到司馬懿率領十五萬大軍蜂擁而來，此時蜀軍僅剩二千五百士兵，而且身邊盡是文官，因此諸葛亮下令大開四門，每一門上用二十軍士，扮作百姓，洒掃街道，如魏兵到，不可擅動，自己則登上高樓，開始焚香操琴，司馬懿見狀，恐有伏兵，雖擁有大軍卻撤退而去，諸葛亮也因此脫險，但該故事在正史的蜀志第五卷「諸葛亮傳」中並無記載，裴松之加註時所引用到的「蜀記」裡有關郭沖

的諸葛亮辯護論，被裴松之批評爲無稽之談。

孔明人物傳 之③

諸葛亮在戰爭裡的實像與虛像

敗戰～陳倉之戰

「三國演義」裡的諸葛亮幾乎是百戰百勝的，但他也有戰敗或無法取勝的戰役，其中最具代表性的是第二次北伐中與郝昭在陳倉的戰役。

「三國演義」第九十七回裡，諸葛亮率領三十萬大軍進攻僅有三千敵軍士的陳倉城，敵方守將正是郝昭。諸葛亮起初使用雲梯（大梯子車）欲登樓進攻，郝昭令衆將士持火箭射之，雲梯盡焚，梯上軍士多被燒死，接著諸葛亮改用衝車（城門破壞兵器）欲破門而入，郝昭從城上丟下落石，衝車即毀於一旦，諸葛亮欲挖地道入城，郝昭則挖壕溝將其地道橫向切斷，如此經過二十餘日，諸葛亮仍然無法拿下陳倉城；該故事係在描述諸葛亮用計謀就可得勝，但採用正面攻擊卻無法取勝，該記述與裴松之替正史的魏志第三卷「明帝傳」加註時所引用到的「魏略」裡的敘述大致相同。

諸葛亮在戰役中的實態

在史實裡的諸葛亮究竟是採用怎樣的戰術呢？很可惜，正史對諸葛亮在每一場戰役中所扮演的角色並沒有詳細的敘述，故只好借助於其他史料，首先，在「水經注」第十八卷渭水篇裡曾引用到的「諸葛亮表」有如此的記載：「我諸葛亮派遣屬下孟琰前往武功水的東側，而敵將司馬懿利用漲水時來攻打孟琰的陣營，我一邊用竹子造橋，一邊向對岸的敵軍放箭，最後敵軍終於被我方擊退。」

由此可知，戰鬥時諸葛亮並非躲在後方安全的地方，而是毫不畏懼地站在最

前線共同作戰，正如文中所示，諸葛亮的作戰方法並不像「三國演義」裡所說的事先都做好周詳的計畫，通常都只是採用正面攻擊，因此在第一次北伐時，沒有採用魏延所提議的奇襲作戰方式，因此被「三國志」作者陳壽評論為「隨機應變的軍事謀略並不是他的專長」。

然而，諸葛亮赴戰場時的英姿真可說是氣慨軒昂、帥氣非凡，在「太平御覽」第七七四卷「車部」之三「輿」裡曾引用到晉朝裴啓的「語林」記載著：「諸葛亮在渭水岸邊與司馬懿發生戰鬥，當時，司馬懿穿著戰袍，派人窺探諸葛亮那邊的情況，來人回報說諸葛亮端坐車中、頭戴綸巾（隱士的頭巾）、手執羽扇（天鵝羽毛做成的扇子），司馬懿聽完之後，讚嘆諸葛亮不愧是一位名士。」（與「太平御覽」第六八七卷「服章部」之四「巾」裡曾引用到的「蜀書」裡的記載大致相同）。相對於司馬懿在面臨戰鬥時總是用戰袍將身緊緊包住，諸葛亮卻是身著便服、裹著頭巾、手持羽扇指揮全軍，使得司馬懿總是自嘆不如。頭巾及羽扇也成了諸葛亮在「三國演義」裡的註冊商標，這不單單是故事裡的情節而已，也是史實的一部份，無懼於被亂箭射死，總是身穿便服、手持羽扇，站在最前線與軍士們共同出生入死的諸葛亮真是帥氣十足，這與「三國演義」裡總是在後方運籌帷幄、不參與實戰的謀士比較起來，史實裡那位活躍於戰場的指揮官才是人們崇拜的偶像。

孔明人物傳之④

身兼魔術師及發明家的諸葛亮

「三國演義」裡的諸葛亮，不僅是一位眞誠的政治家、冷靜的謀士，而且從另一角度來看，他也是一位妖術師、魔術師及偉大的發明家，這裡將針對其魔術師、發明家的身分來加以探討。

魔術師諸葛亮

首先，來探討諸葛亮的另外一面～魔術師，這也是「三國演義」裡諸葛亮的一大特色，因爲「三國志」裡並沒有對他如此的描述，「演義」裡將諸葛亮描述成一位全能的超能力者，這也是與史實相反的。

諸葛亮的超能力有①改變天候、預測氣象、②預測壽命、延壽、③妖術　等幾種。

諸葛亮的天變、風變

首先，針對①來加以說明；在「三國演義」第四十九回裡有諸葛亮改變天候的記載，即有名的「孔明借東風」一事。

在赤壁之戰，要擊敗曹操唯有使用火攻，而曹軍佈陣在長江西北岸，故要在吹東南風時火攻才能奏效，但冬季都是吹西風或北風，不吹東風或南風，周瑜因此憂鬱成疾，口吐鮮血，此時，諸葛亮自稱曾遇異人，傳授奇門遁甲天書，可以呼風喚雨，而奇門遁甲正是卜卦的一種。

因此，周瑜便在南屏山建一臺，名曰七星壇，高九尺，作三層，用一百二十人，手執旗旛圍繞，下一層插二十八星宿旗，第二層周圍黃旗六十四面，按六十四卦，分八位而立，上一層用四人，前左立一人，手執長竿，以招風信；前右立一人，手執長竿，竿上繫七星號帶，以表風向，後左立一人捧寶劍，後右立一人捧香爐，壇下二十四人，各持

旌旗；氣氛相當嚴肅，有模有樣的。

諸葛亮齋戒沐浴之後，穿上道袍，在壇前作法，果眞吹起東南風，吳軍於是成功地運用火攻將曹操軍大敗。

但是，諸葛亮眞的具有呼風喚雨的超能力嗎？或只是他會預測天候呢？還是不太明確，當初孔明曾說「十一月二十日甲子祭風，至二十二日丙寅風息」，但事實上十一月二十日開始作法時，風並沒有吹起，而是夜間才突然吹起，所以作法說不定只是裝模作樣而已，在吉川英治、柴田鍊三郎的「三國志」小說裡也是將諸葛亮描述成一位能預測天候的人物。

諸葛亮眞的具有改變天候的能力嗎？在「三國演義」第一百零三回裡，諸葛亮意圖用火燒死司馬懿父子，但突然下了一場大雨，以致計畫失敗，如此說來，孔明能預測天候也是一件天大的誤會，但在「演義」第四十六回裡，周瑜對諸葛亮提出了三天之內要繳交十萬支箭的無理要求時，諸葛亮不僅答應了，且根本沒在製造弓箭，而是在預測有大霧的當天派船去向曹操軍營「借箭」十萬支，總而言之，孔明他是精通天文的。

能預測壽命的諸葛亮

其次，要說的是②，歸根究底這也歸因於孔明有精通天文的能力，「演義」裡的諸葛亮曾多次觀看天象來預言某人的生死，例如在第五十三回裡曾預測到皇族之中將有人逝世，後來是劉琦病逝。

另外，在第六十三回裡諸葛亮預測到蜀遠征軍的龐統將會死，於是寫了封信吩咐馬良把它交給劉備軍，但是龐統認為諸葛亮是忌妒他立[illegible]功，於是不聽其忠告而繼續進軍，最後不幸在落鳳坡遇

孔明人物傳 之④

身兼魔術師及發明家的諸葛亮

[illegible]，當時信的內容是：「亮夜算太乙術，今年歲次癸亥，罡星在西方，又[illegible]乾象，太白臨於雒城之分；主將帥多凶少吉，切宜謹慎。」，字裡行間充滿著不祥的預兆。

這段文字中可以看出與中國的天文、占星術有關；首先，太乙星是陰陽家所[illegible]掌控兵亂、災禍、生死的一顆不可思議的星星，根據它的移動方位可卜吉凶；另外，罡星是北斗星的別名，太白星即是金星，根據這些星星的移動方位亦可判斷吉凶。

在中國有所謂的陰陽五行之說，陰陽說是指天地萬物皆由陰、陽所組成的二元論，五行說是指天地萬物皆由金、木、水、火、土五種元素所組成的，而所有事物都可對應到這五種元素，例如顏色的話，藍色是木，紅色是火，黃色是土，白色是金，黑色是水；方位的話，東方是木，南方是火，中央是土，西方是金，北方是水；同樣就星星而言，歲星（木星）是木，熒星（火星）是火，塡星（土星）是土，太白（金星）是金，辰星（水星）是水，該陰陽五行之說是中國占卜術的根本。

另外，中國的二十八宿（二十八個星座）可與西洋的黃道十二星座（牡羊座、金牛座等）相匹敵，而且東西南北四方位各可對應到七個宿，各別代表青龍、白虎、朱雀、玄武等神，某漫畫裡有名的井宿、鬼宿、柳宿、星宿、張宿、翼宿、軫宿等七個就是南方宿，即朱雀的象徵，這又與領域說有著密切的關連，所謂領域說是說天上的地區與地上的地區相對，利用天上的現象可占卜出地上相對應地區的吉凶，二十八宿剛好也對應到中國各個地區，例如上之翼、軫就相當於荊州地區。

由以上可知中國的天文、占星術的博大精深，若無法精通這些就無法成爲名

軍師，因為很難理解，乖孩子最好不要隨便去接觸它比較好。

說到諸葛亮及延壽，在「演義」第一百零三回裡，據說諸葛亮察覺到自己的壽命將盡，於是利用祈禱來加以延壽，相當有名，當時諸葛亮吩咐姜維率領軍士四十九人，各執黑旗，穿黑衣，環繞帳外，我自於帳中祈禱北斗，若七日內主燈不滅，則延壽成功；諸葛亮白天帶病處理軍務，夜間繼續祈禱，可惜在第六天的時候魏延闖入帳中，不慎踏息主燈，使得延壽失敗。我認為若能再重新舉行一次儀式不就行了嗎？但諸葛亮病死五丈原已是事實，就連「演義」這本小說裡也不敢說諸葛亮延壽成功而繼續活下去這種話。

妖術師諸葛亮

諸葛亮也曾幾度使用過妖術、幻術之類的法術，例如在「演義」第八十四回裡，在夷陵之戰大獲全勝的陸遜也受困於諸葛亮所佈置的八陣圖，它是一擁有休、生、傷、杜、景、死、驚、開八個門的石陣，陸遜由死門進入，欲出陣時，忽然狂風大作，只見怪石聳立，不得其門而出，後經諸葛亮岳父黃承彥之助才得以脫困；雖然諸葛亮排「八陣圖」是事實，但那是針對它的陣形而言，並不像「演義」裡描述的那麼奇幻。

另外，在「演義」第九十回裡，諸葛亮與南蠻的木鹿大王進行了一場妖術大對決，木鹿大王口中念咒，頃刻之間，狂風大作，猛獸突出。孔明則是將羽扇一揮，風向便逆轉，吹回南蠻軍的陣營去了，而且諸葛亮派出預先製作好的巨獸，口吐火燄、鼻出黑煙，向前追殺，大破南蠻軍，木鹿大王因而戰死。

以上所說的並沒有出現在正史裡；諸

孔明人物傳 之④

身兼魔術師及發明家的諸葛亮

葛亮何時具有魔術師般的能力就不太清楚了，或許與道教有關，可能是經過三國時代後的東晉、南朝逐漸形成的說法。

發明家諸葛亮

接著，要看的是諸葛亮的另一面—發明家。「三國演義」裡諸葛亮曾發明的東西有①木牛、流馬，②連弩，③地雷等幾種。

其中的①、②兩項，正史裡雖有記載，但內容不太相同。首先，針對①來加以說明，「演義」裡的木牛、流馬係出現在第一百零二回，這些不需要人力，可自動運輸兵糧的器具，與現今的機械人這種自動化機械是類似的，司馬懿在奪取之後，也加以仿造、活用，蜀軍混入魏軍中把木牛、流馬的舌頭扭轉，使它們無法動彈，在擊敗魏軍之後再將它們復原，而奪走魏軍的兵糧。

史實上的木牛、流馬仍靠人力來加以移動，因此木牛可以說是四輪車，而流馬是一輪車，這兩種器具在北伐時都曾使用過。

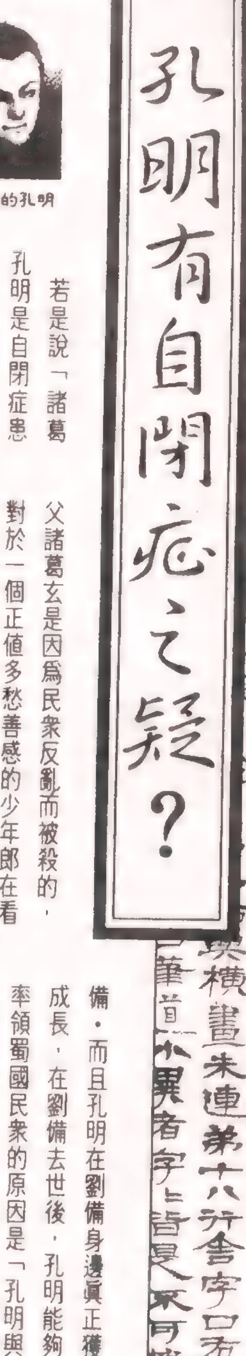
接著，要說的是②連弩，連弩初次出現在「演義」裡是在第一百零四回時，諸葛亮在臨死前，將連弩的圖面交予姜維，盼咐他依圖製作，是一種能同時發射出二十支箭的新兵器，姜維在第一百零七回裡曾使用它擊退司馬師。

史實上，諸葛亮的連弩被稱爲「元戎」，實際上就是可十連發的連弩，但是，在戰國時代的楚國、秦國的秦始皇等已使用過連弩，故連弩並不是孔明所發明的，他只是把它加以改良罷了！另外，魏的發明家馬鈞認爲諸葛亮的連弩雖然巧妙，但並非沒有改進的餘地，若是由他自己來作的話，可以增強五倍的能力。

最後要說的是③地雷，地雷曾出現在第九十回裡，爆破時會造成山崩、岩石爆裂四射的火藥，諸葛亮曾用它殺光被困在盤蛇谷內的兀突骨所率領的烏戈國的藤甲軍。正史裡卻沒有出現，因為中國的火藥大概是在北宋時發明的，而最早將它用做殺傷兵器的是十三世紀時的金兵，世界上絕對沒有諸葛亮使用過地雷的記載。

除此之外，根據「事物起原」這本書的記載，鐵蒺藜也是諸葛亮發明的，蒺藜是一種有刺的植物，用鐵做成類似它那樣帶刺的武器就叫鐵蒺藜，「演義」第一百零九回裡曾出現過，與魏軍作戰時，姜維命令軍士於路上撒下鐵蒺藜，另外，若把鐵蒺藜裝置在棍子前端，稱為鐵蒺藜骨朵，是「演義」裡沙摩柯所使用的名武器。

由上述可見，不僅是在「演義」裡，正史裡也認為諸葛亮是一位偉大的發明家，因此「演義」裡將諸葛亮描述成政治家、謀士、魔術師、發明家等多種角色的結合，簡直就是一位全能的超人，那是可以理解的。



孔明有自閉症之疑？

年輕時候的孔明

若是說「諸葛孔明是自閉症患者」，說不定會造成那些孔明迷的生氣，可是，這也不是毫無根據的話。

這裡所說的自閉症是表示不善於與人相處、討厭與人積極交往且封閉地生活在自己世界（例如興趣）裡的人。

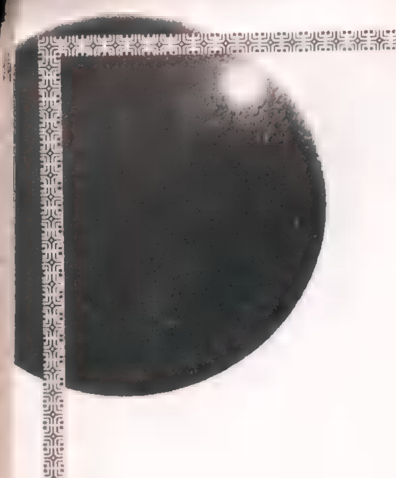
然而，孔明是怎麼的人呢？雖然他與徐庶、石韜等人是朋友，但總是無法打進他們的圈子裡去，老是一個人抱著膝在冷眼旁觀著，這樣的態度令人感到怪怪的，深深覺得他是一個孤僻的人。

那麼，他為什麼會形成孤僻的性格呢？其關鍵在於他那不幸的成長過程，由於醜陋的戰爭使他被迫離開故鄉而輾轉流落到荊州來，據說他的叔父諸葛玄是因為民眾反亂而被殺的，對於一個正值多愁善感的少年郎在看膩了人間黑暗的一面之後，難免會對人產生不信任感。而且他對歷史、軍事原本就有著濃厚的興趣，因此腦海中就想成為像管仲、樂毅等人，而喜歡思考著各式各樣的戰略方法，因此，久而久之就造就出一位「戰爭自閉症」的人物。

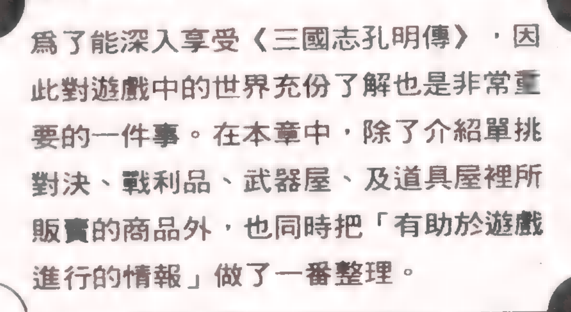
因此，在「三國演義」中雖然把他在隆中期間的隱居生活描述成在等待明君的出現，我想也許他是真的想要過著離群索居的生活吧！這由他後來在「出師表」中說道「苟全性命於亂世，不求聞達於諸侯」等話更驗証了這件事，但此時適逢劉備的出現，他那不平凡的人情味終於打開了孔明那深鎖的心扉，使得孔明受到重大的文化衝擊而說道：「竟然有這樣的人存在啊！」，之後便死心塌地跟隨劉備，而且孔明在劉備身邊真正獲得了成長，在劉備去世後，孔明能夠繼續率領蜀國民眾的原因是「孔明與生俱來的誠實」再加上「在劉備身邊所磨練出的人情味」，縱使如此，自閉症患者不易與人相處的特質仍是存在的，這可能也是孔明與魏延、李嚴等人一直相處不好的原因。

這雖然有點牽強，但也確實為孔明是自閉症患者提供了一點依據，若上述屬實的話，孔明真可說是自閉症患者中最閃亮的一顆明星。

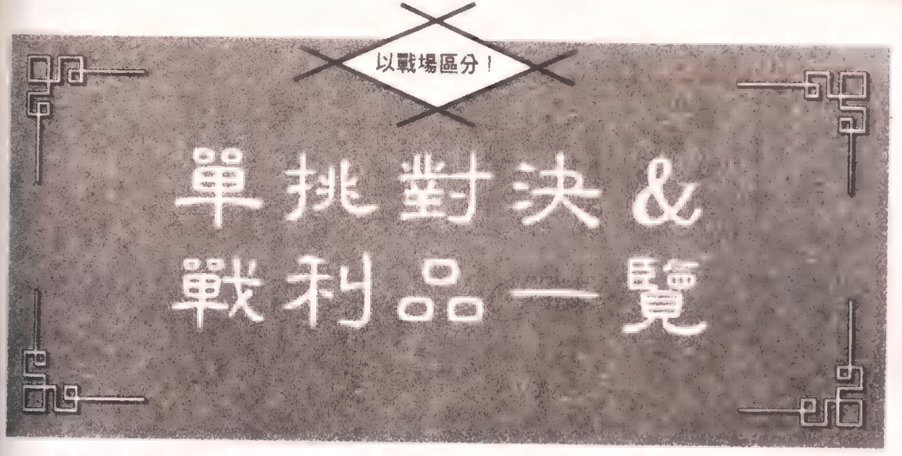
片頭裡出現了這樣的場面，真是有點讓人感到憂心？但後來他活躍在三國時代，成為眾所皆知的人物。



第五章 資料總覽



爲了能深入享受《三國志孔明傳》，因此對遊戲中的世界充份了解也是非常重要的一件事。在本章中，除了介紹單挑對決、戰利品、武器屋、及道具屋裡所販賣的商品外，也同時把「有助於遊戲進行的情報」做了一番整理。



單挑對決及戰利品的獲得是《三國志孔明傳》的魅力之一，因此，在此針對各戰場上會發生的單挑事件、可獲得的戰利品等情報加以整理，有時也會因您所選擇的作戰方式不同而有所改變。

※第二章　南征編※

戰場	單挑對決	獲得戰利品
陽平關戰役	馬超VS孫禮 馬岱VS孫禮	黃金500 武勇果
益州南部戰役	魏延VS鄂煥 高定VS雍闓	恢復麥 黃金500
五溪蜂戰役	趙雲VS金環結 王平VS忙牙長	援隊書 黃金500
夾山谷戰役	馬岱VS忙牙長	泥彈砲
瀘江戰役	趙雲VS帶來	智謀種 黃金500
西耳湖戰役	趙雲VS孟優	恢復麥 援隊書
禿[illegible]洞戰役	張苞VS楊鋒	黃金500
三江城戰役	張嶷VS祝融 馬忠VS祝融 魏延VS祝融 趙雲VS祝融	半月槍
豐都戰役	關索VS木鹿王	黃金1000 投石機 戰車戰術讀本
桃葉江[illegible]役 盤蛇谷戰役	趙雲VS兀突骨 魏延VS兀突骨 趙雲VS孟獲	恢復米 流星鎚 援軍書

※第三章　北伐・前編※

戰場	單挑對決	獲得戰利品
鳳鳴山戰役	趙雲VS韓瑛 趙雲VS韓德	笙 鐵脊蛇矛 偃弓

※第一章　三國鼎立※

	戰場	單挑對決	獲得戰利品
第一幕 孔明出廬	博望坡戰役	趙雲VS于禁 關羽VS李典	恢復豆
	新野戰役	趙雲VS曹洪 張飛VS許褚 張飛VS曹洪 趙雲VS許褚	落石書 焦熱書
	江夏急行戰	關羽VS蔡瑁	火龍書 恢復麥
	長阪坡戰役	趙雲VS夏侯恩	青釭劍 大焦熱書 大落石書
	赤壁戰役		黃金500
	赤壁[illegible]役II	趙雲VS張遼	大[illegible]熱書
		張飛VS許褚	小型盾
第二幕 天下三分	荊州南部戰役	張飛VS金旋 趙雲VS邢道榮 趙雲VS陳應 關羽VS黃忠	查看書 青銅甲
	綿竹關・葭萌關戰役	張飛VS馬超	皮盾 根性種
	漢水戰役	張飛VS許褚	黃金2000
第三幕 桃園夢斷	麥城戰役		援隊書 恢復麥
	彝陵戰役	張苞VS范彊 張苞VS張達 關興VS潘璋	恢復麥 青龍偃月刀

幕	戰場	單挑對決	獲得戰利品
第三幕 五丈原之戰	胡蘆谷戰役	趙雲VS司馬懿 馬岱VS司馬懿 魏延VS郭淮 趙雲VS夏侯霸 廖化VS司馬懿	無敵神牌 神獸盾
	五丈原戰役	姜維VS司馬懿	恢復米 黃金製鎧 援隊書 白羽扇

※尾聲 三國志孔明傳※

幕	戰場	單挑對決	獲得戰利品
第一幕 長安之路	郿城戰役	馬岱VS夏侯威 魏延VS夏侯和 趙雲VS夏侯霸 姜維VS夏侯惠	將軍鎧 呂布弓 高祖鎧 恢復肉 經驗果
	武功戰役	馬謖VS夏侯威 關索VS夏侯霸 姜維VS郭淮	恢復米 恢復肉 孫子兵法 流馬
	長安攻城戰 I	姜維VS曹爽 魏延VS曹爽 廖化VS夏侯霸	青龍弓 玄武砲
第二幕 孔明[illegible]	巴西戰役	祝融VS朱桓 孟獲VS凌統 李嚴VS徐盛	疾風馬車
	白帝城戰役	姜維VS徐盛 孟獲VS陸遜	鬼神盾 咒文盾
	江陵戰役	諸葛瞻VS諸葛恪 姜維VS孫皓	蚩尤鎧
	長安攻城戰 II	姜維VS夏侯霸	精神種
		魏延VS夏侯霸 關索VS夏侯霸 孔明VS夏侯霸	孟德新書
第三幕 復興漢室	華山戰役	馬岱VS鄧艾 孟獲VS鍾會	項羽矛
	函谷關戰役	姜維VS鄧艾 祝融VS張郃 孟獲VS鍾會 張苞VS司馬昭 馬謖VS張郃 關興VS司馬昭	英雄之劍 霸王之劍
	洛陽戰役 I	孟獲VS張郃 魏延VS樂綝 姜維VS張虎	大業火書 回歸書 援軍書
	洛陽戰役 II	張苞VS鄧艾 趙雲VS鍾會 魏延VS司馬昭 姜維VS司馬師	恢復肉 經驗果 大業火書 援國書

幕	戰場	單挑對決	獲得戰利品
第一幕 出師表	南安・安定戰役	王平VS夏侯楙 馬謖VS夏侯楙	根性果 朱雀爪牙
	天水城戰役	趙雲VS姜維 魏延VS姜維	長戟 恢復肉
	冀城戰役	魏延VS姜維 關興VS姜維	精神果 援部書 武勇種 恢復米
第二幕 街亭之戰	祁山戰役	趙雲VS曹遵 關興VS曹遵 魏延VS朱讚 張苞VS朱讚 廖化VS曹遵 王平VS朱讚	發石車 白銀爪牙 雙眼虎 經驗種 雌雄雙劍 猛虎
	西平關戰役	關興VS越吉 姜維VS楊陵 魏延VS楊陵	元戎弩 倚天劍 七星劍 推牌
	街亭戰役	王平VS申儀 王平VS申耽	恢復米 恢復肉 木牛
	漢中退卻戰	馬岱VS陳造 趙雲VS萬政	十矢弩 恢復米

※第四章 北伐・後編※

幕	戰場	單挑對決	獲得戰利品
第一幕 陳倉攻防戰	陳倉・祁山戰役	張嶷VS王雙 姜維VS費耀 魏延VS王雙	[illegible] 武勇種 諸葛弩
	陳倉攻城戰	魏延VS張郃	神弓
			白虎 白銀製鎧 古錠刀
	祁山追擊戰	馬忠VS戴陵 王平VS張郃	連發弩 精神果 鐵疾藜骨朵
第二幕 祁山爭奪戰	二谷道戰役	廖化VS秦良 關興VS秦良	步兵旁牌 武勇種 絕影 智謀種
	祁山戰役 II	馬岱VS戴陵 吳班VS張虎 廖化VS樂綝	古錠劍 仁愛果 武勇果
第三幕 五丈原之戰	渭水戰役	吳班VS張虎 吳班VS樂綝	仁愛果 中藥 爪黃飛電 武勇果 的盧

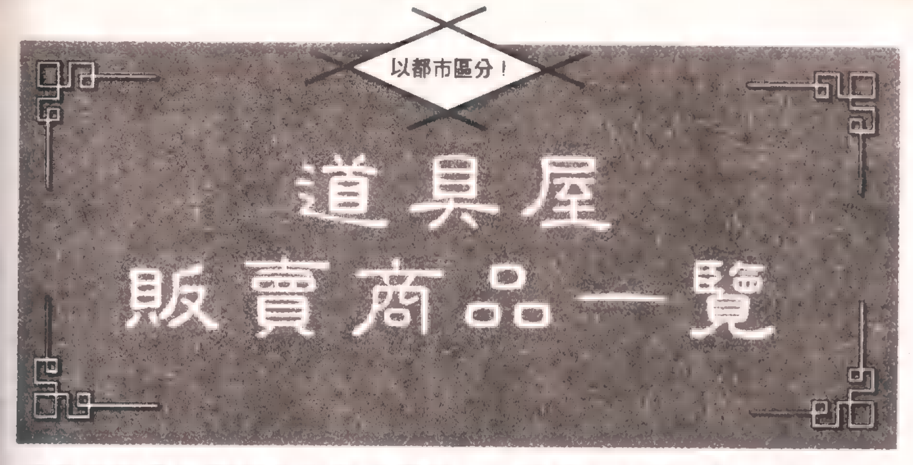
以都市區分！

武器屋販賣商品一覽

出現在《三國志孔明傳》裡的都市共25個，玩家將隨著故事情節的推展而走訪各個都市，各都市所販賣的武器也各有不同，現在就來介紹各都市所販賣的武器吧！

都市名	可購得武器
隆中	無
新野	短劍、刀、棍棒、槍、竿、單輪車、鐵扇、皮甲、青銅甲、木製盾、小型盾
江夏	無
柴桑	短劍、刀、長刀、棍棒、槍、鉤、雙輪車、蒲扇、皮甲、青銅甲、木製盾、小型盾、人車、竹木弓
赤壁	無
江陵	長刀、兩刃劍、彎刀、鉤、戟、長槍、半弓、石弓、良弓、小石彈砲、虎、青銅爪牙、錦鎧、皮盾、牛車
葭萌關	無
成都	斬馬劍、大刀、長槍、鐵鞭、長弓、石彈砲、虎、青銅爪牙、笛、三輪車、銀扇、環鎖鎧、籐盾、栗毛馬、大車
漢中	兩刃劍、斬馬劍、戟、半月槍、良弓、泥彈砲、黑虎、鐵製爪牙、笛、三輪車、銀扇、環鎖鎧、青銅盾、栗毛馬、馬車
長安	神刀、三色寶劍、狼牙棒、大斧、強弩、名弓、餓虎、不敗爪牙、簫笛、三輪車、鷹羽扇、明光鎧、圓牌、黃驃馬、雙馬車

都市名	可購得武器
越嶲	無
永昌	短劍、棍棒、竹木弓、小石彈砲、虎、青銅爪牙、笙、單輪車、鐵扇、皮甲、木製盾、黃驃馬、人車
瀘江	彎刀、長槍、良弓、泥彈砲、猛虎、不敗爪牙、鉦、雙輪車、銀扇、青銅甲、小型盾、黃驃馬、輕車
西耳湖	無
禿龍洞	無
銀坑洞	長弓、彈弓、名弓、岩石彈砲、銀虎、白銀爪牙、三輪車、軍扇、環鎖鎧、鐵甲、兩當鎧、赤甲、鐵製盾、大盾、手牌
洛陽	無
祁山	強弩、石彈砲、白銀爪牙、鐵笛、雙輪車、鶴羽扇、環鎖鎧、兩當鎧、裲襠鎧、藤盾、手牌、白馬、人車
南安	斬馬劍、半月槍、彈弓、岩石彈砲、猛虎、大鷹爪牙、鷹羽扇、青銅甲、明光鎧、青銅盾、栗毛馬、雙牛車
陳倉	神刀、大刀、長戟、大斧、彈弓、弩、蕭笛、三輪車、軍扇、赤甲、雙牛車
清水	無
五丈原	無
眉城	神刀、流星鎚、良弓、破裂彈砲、不敗爪牙、鐵笛、三輪車、鶴羽扇、明光鎧、團牌、白馬、雙牛車
函谷關	三色寶劍、雙鐵戟、名弓、旋風砲、猛虎、大鷹爪牙、銅鑼、四輪車、黑羽扇、黑光鎧、燕尾牌、青驃馬、雙馬車
巴西	無



道具有時是以戰利品的形式獲得，也可經由在都市與人搭訕而取得，然而，還是以在道具屋購買最爲實在，在此將一一給各位介紹各都市所販賣的道具。

都市名	可購得武器
隆中	無
新野	焦熱書、落石書、假情報書、恢復豆、藥、覺醒書
江夏	焦熱書、火龍書、大焦熱書、落石書、山崩書、假情報書、恢復豆、藥、恢復書、奮起書、堅固書
柴桑	大焦熱書、大落石書、查看書、壓迫書、罵聲書、牽制書、恢復豆、藥
赤壁	焦熱書、火龍書、猛火書、大焦熱書、山崩書、偽兵書、恢復豆、恢復麥、釋放書、長兵器指南書、弩的奧秘、馬鎧
江陵	落石書、山崩書、大落石書、查看書、壓迫書、罵聲書、恢復豆、恢復麥、援隊書、藥、輕功書、戰車戰術讀本、投石機、俠義精神、牙旗
葭萌關	落石書、山崩書、山洪書、大落石書、假情報書、偽兵書、恢復麥、中藥、長兵器指南書、弩的奧秘、馬鎧
成都	長兵器指南書、弩的奧秘、馬鎧、戰車戰術讀本、投石機、弩騎兵鎧、俠義精神、牙旗、近衛兵心得、連弩的奧秘、近衛馬鎧、戰車戰術其二、投石車、連弩騎兵鎧、龍牙旗
漢中	長兵器指南書、弩的奧秘、馬鎧、戰車戰術讀本、投石機、弩騎兵鎧、武道全書、牙旗、近衛兵心得、連弩的奧秘、近衛馬鎧、戰車戰術其二、投石車、連弩騎兵鎧、龍牙旗
長安	恢復麥、恢復米、援軍書、甦醒書、恢復書、釋放書、輕功書、近衛兵心得、連弩的奧秘、近衛馬鎧、戰車戰術其二、投石車、連弩騎兵鎧、俠義精神、龍牙旗

都市名	可購得武器
越巂	猛火書、山洪書、恢復豆、恢復麥、藥、中藥、俠義精神、武道全傳、猛虎鞭、仁愛種
永昌	山崩書、大落石書、大山崩書、查看書、偵察書、挑撥書、恢復麥、中藥、投石機、弩騎兵鎧、武勇種
瀘水	威壓書、流言書、恢復麥、中藥、長兵器指南書、弩的奧秘、馬鎧、戰車戰術讀本、弩騎兵鎧、龍牙旗、智謀種
西耳湖	猛火書、山洪書、查看書、偵察書、反間書、援除書、中藥、覺醒書、鼓舞書、強障書
禿龍洞	大焦熱書、大落石書、壓迫書、罵聲書、牽制書、止步書、恢復書、對策書、長兵器指南書、弩的奧祕、馬鎧、戰車戰術讀本、投石機、根性種
銀坑洞	猛火書、大火龍書、山洪書、大山崩書、偽兵書、恢復麥、援部書、藥、長兵器指南書、弩的奧秘、馬鎧、戰車戰術讀本、投石機、弩騎兵鎧、牙旗
洛陽	無
祁山	長兵器指南書、弩的奧秘、馬鎧、戰車戰術讀本、投石機、弩騎兵鎧、猛虎鞭、牙旗、近衛兵心得、連弩的奧秘、近衛馬鎧、戰車戰術其二、投石車、連弩騎兵鎧、龍牙旗
南安	中藥、覺醒書、近衛馬鎧、戰車戰術其二、投石車、猛虎鞭、智謀種、根性種
陳倉	猛火書、大落石書、偵察書、偽兵書、反間書、恢復米、援部書、封策書、仁愛果、武勇果
渭水	大山崩書、威壓書、挑撥書、中藥、覺醒書、封策書、近衛兵心得、連弩的奧秘、近衛馬鎧、戰車戰術其二、投石車、經驗種
五丈原	大火龍書、大山崩書、援軍書、中藥、覺醒書、強障書、對策書、封策書、龍牙旗、近衛兵心得、連弩的奧秘、近衛馬鎧、戰車戰術其二、投石車、連弩騎兵鎧
郿城	威壓書、挑撥書、偽兵書、牽制書、止步書、恢復米、援部書、中藥、鼓舞書、根性種、精神種、經驗種
函谷關	威壓書、挑撥書、恢復米、中藥、覺醒書、鼓舞書、強障書、龍牙旗
巴西	大火龍書、大山崩書、偵察書、偽兵書、恢復米、援軍書、藥、中藥

道具資料一覽

「等級」係表示各類部隊的進化程度，由低到高的排列為A、B、C（兩階段進化時，只有A、B），規定有達該等級以上的部隊才可使用該道具，另外，若無指定時，係表示任何部隊都可使用；策略對應道具的「效果」是表示策略名稱，無標示購入價格的物品是以戰利品的方式獲得。

刀劍

使用部隊系統：步兵系、賊兵系、南蠻兵				
物品名	買價	賣價	效果	等級
短劍	200	150	攻擊力＋3	A
刀	400	300	攻擊力＋5	A
長刀	800	600	攻擊力＋8	A
兩刃劍	1000	750	攻擊力＋10	A
雌雄雙劍	——	1912	攻擊力＋12	A
倚天劍	——	1912	攻擊力＋12	A
彎刀	1200	900	攻擊力＋12	B
斬馬劍	1400	1050	攻擊力＋15	B
三尖刀	——	1200	攻擊力＋18	B
神刀	1800	1350	攻擊力＋20	B
七星劍	——	1912	攻擊力＋22	B
古錠刀	——	1912	攻擊力＋22	B
大刀	2000	1500	攻擊力＋22	C
三色寶劍	2200	1650	攻擊力＋25	C
古靈劍	——	1800	攻擊力＋28	C
英雄之劍	——	1912	攻擊力＋30	C
霸王之劍	——	1912	攻擊力＋30	C

槍矛

使用部隊系統：騎兵系、戰車系、南蠻騎兵				
物品名	買價	賣價	效果	等級
棍棒	200	150	攻擊力＋3	A
槍	400	300	攻擊力＋5	A
鉤	600	450	攻擊力＋8	A
戟	800	600	攻擊力＋10	A
青釭劍	——	1912	攻擊力＋10	A
蛇矛	——	1912	攻擊力＋12	A
青龍偃月刀	——	1912	攻擊力＋12	A
長槍	1000	750	攻擊力＋12	B
半月槍	1200	900	攻擊力＋15	B
狼牙棒	1400	1050	攻擊力＋18	B
長戟	1600	1200	攻擊力＋20	B
鐵脊蛇矛	——	1912	攻擊力＋22	B
鐵脊蔾骨朵	——	1912	攻擊力＋22	B
鐵鞭	1800	1350	攻擊力＋22	C
大斧	2000	1500	攻擊力＋25	C
流星鎚	2200	1650	攻擊力＋28	C
雙鐵戟	2400	1800	攻擊力＋30	C
方天畫戟	——	1912	攻擊力＋32	C
項羽矛	——	1912	攻擊力＋32	C

弓弩

使用部隊系統：弓兵系、弓騎兵系				
物品名	買價	賣價	效果	等級
竹木弓	200	150	攻擊力＋3	A
半弓	400	300	攻擊力＋5	A
石弓	600	450	攻擊力＋8	A
長弓	800	600	攻擊力＋10	A
寶弓	— —	1912	攻擊力＋12	A
優弓	— —	1912	攻擊力＋12	A
良弓	1000	750	攻擊力＋12	B
彈弓	1200	900	攻擊力＋15	B
弩	1400	1050	攻擊力＋18	B
強弩	1600	1200	攻擊力＋20	B
連發弩	— —	1912	攻擊力＋22	B
元戎弩	— —	1912	攻擊力＋22	B
名弓	1800	1350	攻擊力＋22	C
十矢弩	— —	1500	攻擊力＋25	C
諸葛弩	— —	1650	攻擊力＋28	C
神弓	— —	1800	攻擊力＋30	C
呂布弓	— —	1912	攻擊力＋32	C
青龍弓	— —	1912	攻擊力＋32	C

砲車

使用部隊系統：砲車系				
物品名	買價	賣價	效果	等級
小石彈砲	250	187	攻擊力＋5	A
石彈砲	500	375	攻擊力＋8	A
手砲	— —	562	攻擊力＋10	A
泥彈砲	1000	750	攻擊力＋12	B
岩石彈砲	1250	937	攻擊力＋15	B
破裂彈砲	1500	1125	攻擊力＋18	B
火彈砲	— —	1312	攻擊力＋20	C
旋風砲	2000	1500	攻擊力＋22	C
玄武砲	— —	1912	攻擊力＋25	C

老虎

使用部隊系統：虎兵團系				
物品名	買價	賣價	效果	等級
虎	300	225	攻擊力＋5	A
黑虎	600	450	攻擊力＋10	A
餓虎	900	675	攻擊力＋15	A
猛虎	1200	900	攻擊力＋20	B
雙眼虎	— —	1125	攻擊力＋25	B
白虎	— —	1912	攻擊力＋30	B

爪牙

使用部隊系統：武術家系				
物品名	買價	賣價	效果	等級
青銅爪牙	300	225	攻擊力＋5	A
鐵製爪牙	600	450	攻擊力＋10	A
白銀爪牙	900	675	攻擊力＋15	A
不敗爪牙	1200	900	攻擊力＋20	B
大鷹爪牙	1500	1125	攻擊力＋25	B
朱雀爪牙		1912	攻擊力＋30	B

樂器

使用部隊系統：軍樂隊				
物品名	買價	賣價	效果	等級
笙	300	225	攻擊力＋3	A
鉦	600	450	攻擊力＋5	A
笛	900	675	攻擊力＋8	A
簫笛	1200	900	攻擊力＋10	A
銅鑼	1500	1125	攻擊力＋13	A
鼓	－－	1912	攻擊力＋15	A

載物車

使用部隊系統：運糧隊、物資隊				
物品名	買價	賣價	效果	等級
單輪車	300	225	攻擊力＋3	A
雙輪車	600	450	攻擊力＋5	A
三輪車	900	675	攻擊力＋8	A
四輪車	1200	900	攻擊力＋10	A
木牛	－－	1912	攻擊力＋13	A
流馬	－－	1912	攻擊力＋15	A

扇

使用部隊系統：軍師系				
物品名	買價	賣價	效果	等級
蒲扇	250	187	攻擊力＋3	A
陣扇	500	375	攻擊力＋5	A
鐵扇	750	562	攻擊力＋8	A
銀扇	1000	750	攻擊力＋10	B
軍扇	1250	937	攻擊力＋12	B
鶴羽扇	1500	1125	攻擊力＋15	B
鷹羽扇	1750	1312	攻擊力＋18	C
黑羽扇	2000	1500	攻擊力＋20	C
白羽扇	－－	1912	攻擊力＋22	C

鎧甲

使用部隊系統：騎兵系、弓騎兵系、戰車系、南蠻騎兵				
物品名	買價	賣價	效果	等級
皮甲	200	150	防禦力＋3	A
青銅甲	400	300	防禦力＋5	A
錦鎧	600	450	防禦力＋8	A
環鎖鎧	800	600	防禦力＋10	A
鐵甲	1000	750	防禦力＋12	A
兩當鎧	1200	900	防禦力＋15	A
赤甲	1400	1050	防禦力＋18	A
裲襠甲	1600	1200	防禦力＋20	A
明光鎧	1800	1350	防禦力＋22	A
黑光鎧	2000	1500	防禦力＋25	A
筒袖鎧	－－	1650	防禦力＋28	A
將軍鎧	－－	1800	防禦力＋28	A
白銀製鎧	－－	1912	防禦力＋30	A
黃金製鎧	－－	1912	防禦力＋30	A
高祖鎧	－－	1912	防禦力＋32	A
蚩尤鎧	－－	1912	防禦力＋32	A

盾牌

使用部隊系統：步兵系、賊兵系、南蠻兵

物品名	買價	賣價	效果	等級
木製盾	200	150	防禦力＋3	A
小型盾	400	300	防禦力＋5	A
皮盾	600	450	防禦力＋8	A
藤盾	1000	600	防禦力＋10	A
青銅盾	1200	750	防禦力＋12	A
鐵製盾	1400	900	防禦力＋15	A
大盾	1600	1050	防禦力＋18	A
手牌	1800	1200	防禦力＋20	A
圓牌	2000	1350	防禦力＋22	A
燕尾牌	——	1500	防禦力＋25	A
推牌	——	1650	防禦力＋28	A
步兵旁牌	——	1800	防禦力＋28	A
無敵神牌	——	1912	防禦力＋30	A
神獸盾	——	1912	防禦力＋30	A
咒文盾	——	1912	防禦力＋32	A
鬼神盾	——	1912	防禦力＋32	A

馬

使用部隊系統：騎兵系、戰車系、弓騎兵系、南蠻騎兵

物品名	買價	賣價	效果	等級
栗毛馬	800	600	移動力＋1	A
葦毛馬	——	600	移動力＋1	A
黃驃馬	800	600	移動力＋1	A
白馬	800	600	移動力＋1	A
絕影	——	1200	移動力＋2	A
爪黃飛電	——	1912	移動力＋2	A
的盧	——	1912	移動力＋2	A
赤兔馬	——	1912	移動力＋3	A

車

使用部隊系統：戰車系、砲車系、運糧隊

物品名	買價	賣價	效果	等級
人車	800	600	移動力＋1	A
牛車	800	600	移動力＋1	A
大車	800	600	移動力＋1	A
馬車	800	600	移動力＋1	A
輕車	1600	1200	移動力＋2	A
雙牛車	1600	1200	移動力＋2	A
雙馬車	1600	1200	移動力＋2	A
疾風馬車	——	1912	移動力＋3	A

物品名	買價	賣價	效果	等級
焦熱書	100	75	焦熱	——
火龍書	200	150	火龍	——
猛火書	300	225	猛火	——
大焦熱書	400	300	大焦熱	——
大火龍書	500	375	大火龍	——
大猛火書	——	525	大猛火	——
落石書	100	75	落石	——
山崩書	200	150	山崩	——
山洪書	300	225	山洪	——
大落石書	400	300	大落石	——
大山崩書	500	375	大山崩	——
大山洪書	700	525	大山洪	——
查看書	80	60	查看	——
偵察書	150	112	偵察	——
諜報書	400	300	諜報	——
壓迫書	80	60	壓迫	——
威壓書	150	112	威壓	——
罵聲書	80	60	罵聲	——
挑撥書	150	112	挑撥	——
假情報書	80	60	假情報	——
僞兵書	150	112	僞兵	——
反間書	250	187	反間	——
流言書	500	375	流言	——
牽制書	80	60	牽制	——
止步書	80	60	止步	——
恢復豆	100	75	小補給	——
恢復麥	200	150	中補給	——
恢復米	400	300	大補給	——
恢復肉	——	450	全補給	——
援隊書	300	225	援隊	——
援部書	500	375	援部	——
援軍書	700	525	援軍	——
援國書	——	750	援國	——
藥	300	225	助言	——
中藥	600	450	對策	——
華佗藥	——	750	施策	——
甦醒書	80	60	覺醒	——
恢復書	150	112	康復	——
釋放書	80	60	解放	——
輕功書	80	60	輕功	——
奮起書	150	112	奮起	——
鼓舞書	300	225	鼓舞	——
堅固書	150	112	堅固	——
強障書	300	225	強障	——
對策書	200	150	對策	——
回歸書	——	750	回歸	——
封策書	200	150	封策	——

升級用品

物品名	買價	賣價	效果	等級
長兵器指南書	400	300	短兵→長兵	A
近衛兵心得	800	600	長兵→近衛兵	B
弩的奧秘	400	300	弓兵→弩兵	A
連弩的奧秘	800	600	弩兵→連弩兵	B
馬鎧	400	300	輕騎兵→重騎兵	A
近衛馬鎧	800	600	重騎兵→親衛隊	B
戰車戰術讀本	400	300	輕戰車→重戰車	A
戰車戰術其二	800	600	重戰車→大戰車	B
投石機	400	300	小砲車→大砲車	A
投石車	800	600	大砲車→霹靂車	B
弩騎兵鎧	400	300	弓騎兵→弩騎兵	A
連弩騎兵鎧	800	600	弩騎兵→連弩騎兵	B
俠義精神	600	450	山賊→義賊	A
武道全書	600	450	武術家→大武術家	A
猛虎鞭	600	450	虎兵團→猛虎兵團	A
牙旗	400	300	軍師→名軍師	A
龍牙旗	800	600	名軍師→大軍師	B

能力上昇

物品名	買價	賣價	效果	等級
仁愛種	600	450	統御力上升少許	——
仁愛果	1200	900	統率力上升	——
武勇種	600	450	武力上升少許	——
武勇果	1200	900	武力上升	——
智謀種	600	450	智力上升少許	——
智謀果	——	900	智力上升	——
根性種	600	450	最大耐久力上升少許	——
根性果	——	900	最大耐久力上升	——
精神種	600	450	最大策略值上升少許	——
精神果	——	900	最大策略值上升	——

經驗值上升

物品名	買價	賣價	效果	等級
經驗種	600	450	經驗值上升少許	——
經驗果	——	900	經驗值上升	——

兵法書

物品名	買價	賣價	效果	等級
三略	——	1125	恢復10%耐久力	——
六韜	——	1500	恢復15%耐久力	——
孟德新書	——	1912	恢復20%耐久力	——
孫子兵法	——	1912	恢復25%耐久力	——

策略資料一覽

《三國志孔明傳》裡可用的策略有48種，可用來攻擊敵人、或用來恢復我方部隊的耐久力等種種效能，在此將全部介紹給各位。然而，策略的使用範圍有下列四種，而影響範圍有兩種，另外，「狀態攻擊策略」、「狀態回復策略」、「其他」等策略的內容就是其效果。

策略對象範圍

型態一

	×	×	×	
	×	◎	×	
	×	×	×	

型態二

		×		
	×	×	×	
×	×	◎	×	×
	×	×	×	
		×		

型態三

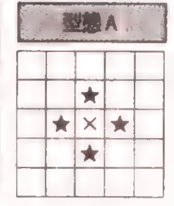
	×	×	×	
×	×	×	×	×
×	×	◎	×	×
×	×	×	×	×
	×	×	×	

型態四

		×		
	×	◎	×	
		×		



型態A



型態B

	★	★	★	
	★	×	★	
	★	★	★	

◎……自己之部隊
×……策略對象範圍
★……策略影響範圍

攻擊策略

策略名稱	內容	有效	消耗策略值	對象範圍	影響範圍	效果
焦熱	火計	一敵部隊	4	型態一	－－	小傷害
火龍	火計	一敵部隊	8	型態二	－－	中傷害
猛火	火計	一敵部隊	12	型態三	－－	大傷害
大焦熱	火計	多敵部隊	6	型態一	型態A	小傷害
大火龍	火計	多敵部隊	14	型態二	型態A	中傷害
大猛火	火計	多敵部隊	22	型態三	型態A	大傷害
落石	山計	一敵部隊	4	型態一	－－	小傷害
山崩	山計	一敵部隊	8	型態二	－－	中傷害
山洪	山計	一敵部隊	12	型態三	－－	大傷害
大落石	山計	多敵部隊	6	型態一	型態A	小傷害
大山崩	山計	多敵部隊	14	型態二	型態A	中傷害
大山洪	山計	多敵部隊	22	型態一	型態A	大傷害
查看	策略值減少	一敵部隊	8	型態一	－－	小減少
偵察	策略值減少	一敵部隊	16	型態二	－－	中減少
諜報	策略值減少	一敵部隊	24	型態三	－－	大減少

	策略名稱	內容	有效	[illegible]	對象範圍	影響範圍	效果
狀態攻擊策略	壓迫	攻擊力減少	一敵部隊	8	型態一	——	——
	威壓	攻擊力減少	多敵部隊	16	型態二	型態 A	——
	挑撥	防禦力減少	一敵部隊	8	型態一	——	——
	罵聲	防禦力減少	多敵部隊	16	型態二	型態 A	——
	假情報	混亂	一敵部隊	8	型態一	——	——
	偽兵	混亂	多敵部隊	16	型態二	型態 A	——
	反間	耐久力減少	一敵部隊	12	型態一	——	——
	流言	耐久力減少	多敵部隊	24	型態二	——	——
	牽制	攻擊速度減半	一敵部隊	6	型態一	——	——
	止步	移動力減半	一敵部隊	6	型態一	——	——
恢復策略	小補給	耐久力恢復	一我部隊	8	型態四	——	小恢復
	中補給	耐久力恢復	一我部隊	12	型態四	——	中恢復
	大補給	耐久力恢復	一我部隊	16	型態四	——	大恢復
	全補給	耐久力恢復	一我部隊	24	型態四	——	全恢復
	援隊	耐久力恢復	多我部隊	16	型態一	型態 B	小恢復
	援部	耐久力恢復	多我部隊	24	型態一	型態 B	中恢復
	援軍	耐久力恢復	多我部隊	32	型態一	型態 B	大恢復
	援國	耐久力恢復	多我部隊	48	型態一	型態 B	全恢復
	進言	策略値恢復	一我部隊	12	型態四	——	小恢復
	獻策	策略値恢復	一我部隊	24	型態四	——	中恢復
	施策	策略値恢復	一我部隊	36	型態四	——	大恢復
狀態恢復策略	覺醒	混亂恢復	一我部隊	10	型態四	——	——
	康復	耐久減少恢復	一我部隊	12	型態四	——	——
	解放	攻擊速度恢復	一我部隊	8	型態四	——	——
	輕功	移動力恢復	一我部隊	8	型態四	——	——
	奮起	攻擊力上升	一我部隊	12	型態四	——	——
	鼓舞	攻擊力上升	一我部隊	24	型態四	型態 A	——
	堅固	防禦力上升	一我部隊	12	型態四	——	——
	強障	防禦力上升	一我部隊	24	型態四	型態 A	——
	對策	策略傷害減少	一我部隊	16	型態四	——	——
其他	回歸	二次行動	一我部隊	16	型態四	——	——
	升格	提升等級	一我部隊	24	型態四	——	——
	封策	封敵策略	一敵部隊	12	型態一	——	——

敵登場武將一覽

第三章 北伐・前篇								第四章 北伐・後篇								尾聲 三國志孔明傳										
第一幕・出師表				第二幕・街亭之戰				第一幕・陳倉攻防戰			第二幕・祁山爭奪戰		第三幕・五丈原之戰			第一幕・長安之路			第二幕・孔明返蜀				第三幕・復興漢室			
鳳鳴山戰役・	南安・安定戰役	天水城戰役	冀城戰役	祁山戰役I	西平關戰役	街亭戰役・	漢中退卻戰	陳倉・祁山戰役	陳倉攻城戰	祁山追擊戰	二谷道戰役	祁山戰役II	渭水戰役	胡盧谷戰役	五丈原戰役	郿城戰役	武功戰役	長安攻城戰I	巴西戰役	白帝城戰役	江陵戰役	長安攻城戰II	華山戰役	函谷關戰役	洛陽戰役I	洛陽戰役II
																				35	35					
			17																							
				20																						
								22																		
						20								26	30									40	42	43
						20								26	30								40		42	43
						20				24	25	27	29	29	31										45	45
						19	19																			
						19	19																			
																				34						
																			34							
				20																						
																					35					
															28											

敵方武將會在哪一個戰場以怎樣的等級出現呢？查閱本一覽表便可一目瞭然了。然而，敵方武將若經由作戰而改變其等級時，請參照本文中所介紹的地圖作戰的部份。

	第一章 三國鼎立											第二章 南征篇										
	第一幕·孔明出廬						第二幕·三分天下			第三幕·桃園夢斷		第一幕·司馬懿的謀略		第二幕·南蠻王孟獲				第三幕·蠻都之戰			第四幕·平定南蠻	
	博望坡戰役	新野城戰役	江夏急行戰	長阪坡戰役	赤壁戰役I	赤壁戰役II	荊州南部戰役	綿竹關·葭萌關戰役	漢水戰役	麥城戰役	彝陵戰役	陽平關戰役	益州南部戰役	五溪峰戰役	夾山谷戰役	瀘江戰役	西耳湖戰役	禿龍洞戰役	三江城戰役	蠻都戰役	桃葉江戰役	盤蛇谷戰役
丁奉					3						8											
于禁	2				4				6													
兀突骨																					14	15
尹賞																						
文聘				4																		
木鹿王																				13		
王平									6													
王朗																						
王雙																						
司馬師																						
司馬昭																						
司馬懿																						
申耽																						
申儀																						
全琮																						
忙牙長														9	10							
朱桓																						
朱然										7	8											
朱褒													10									
朱讚																						
朵思王																		11	12			
呂蒙										8												
李典				4		4			6													
李恢								5														
李嚴								6														
步騭																						
辛毘																						
邢道榮							4															

第三章　北伐・前篇								第四章　北伐・後篇								尾聲　三國志孔明傳										
第一幕・出師表				第二幕・街亭之戰				第一幕・陳倉攻防戰			第二幕・祁山爭奪戰		第三幕・五丈原之戰			第一幕・長安之路			第二幕・孔明返蜀			第三幕・復興漢室				
鳳鳴山戰役	南安・安定戰役	天水城戰役	冀城戰役	祁山戰役I	西平關戰役	街亭戰役	漢中退卻戰	陳倉・祁山戰役	陳倉攻城戰	祁山追擊戰	二谷道戰役	祁山戰役II	渭水戰役	胡盧谷戰役	五丈原戰役	郿城戰役	武功戰役	長安攻城戰I	巴西戰役	白帝城戰役	江陵戰役	長安攻城戰II	華山戰役	函谷關戰役	洛陽戰役I	洛陽戰役II
		17	18																							
																			34							
16	17		18																							
													26	26		30	31									
													26	26	28	30	31									
													26	26		30	31									
													27	27	30	31	32	33								
																					35					
																			33	35	35					
								21		22																
																					40					
																			34	35	36					
											24															
									23																	
		17	18																							
	16																									
												25	26	26	28							36	37	37	39	
						19	20	23	23	23	24	26										37	39	39	41	

	第一章 三國鼎立											第二章 南征篇										
	第一幕・孔明出廬						第二幕・三分天下			第三幕・桃園夢斷		第一幕・司馬懿的謀略		第二幕・南蠻王孟獲				第三幕・蠻都之戰			第四幕・平定南蠻	
	博望坡戰役	新野城戰役	江東急行戰	長阪坡戰役	赤壁戰役I	赤壁戰役II	荊州南部戰役	綿竹關・葭萌關戰役	漢水戰役	麥城戰役	彝陵戰役	陽平關戰役	益州南部戰役	五溪峰戰役	夾山谷戰役	瀘江戰役	西耳湖戰役	禿龍洞戰役	三江城戰役	蠻都戰役	桃葉江戰役	盤蛇谷戰役
周泰										7	9											
孟達												9										
孟優															11	10	11	11		12		14
孟獲														10		11	12	12		13		15
金旋							4															
金環結														9								
阿會喃														9								
姜維																						
范疆											7											
凌統																						
夏侯楙																						
夏侯和																						
夏侯威																						
夏侯恩				4																		
夏侯惠																						
夏侯惇	3																					
夏侯霸																						
夏侯傑				4																		
孫皓																						
孫韶																						
孫禮												9										
孫權																						
徐晃						4			7													
徐盛					4						9											
秦良																						
祝融																			13	13		14
郝昭																						
馬岱								6														
馬超								6														
馬遵																						
高定													10									
高翔								5														
崔諒																						
帶來																10				12		14
張虎																						
張郃									7													

第三章　北伐·前篇								第四章　北伐·後篇								尾聲　三國志孔明傳										
第一幕·出師表				第二幕·街亭之戰				第一幕·陳倉攻防戰			第二幕·祁山爭奪戰		第三幕·五丈原之戰			第一幕·長安之路			第二幕·孔明返蜀				第三幕·復興漢室			
鳳鳴山戰役	南安·安定戰役	天水城戰役	冀城戰役	祁山戰役I	西平關戰役	街亭戰役	漢中退卻戰	陳倉·祁山戰役	陳倉攻城戰	祁山追擊戰	二谷道戰役	祁山戰役II	渭水戰役	胡盧谷戰役	五丈原戰役	郿城戰役	武功戰役	長安攻城戰I	巴西戰役	白帝城戰役	江陵戰役	長安攻城戰II	華山戰役	函谷關戰役	洛陽戰役I	洛陽戰役II
																30	31	32								
				21			21	24			25															
																30	31	32								
																32	33	34								
																30	31	32								
				21																						
		16	17																							
		16	17																							
				20			20	22		23			27	27	30		32					38	39			
							20																			
																										41
																			35	36	37					
																					35					
																										41
								22																		
					18																					
					19																					
	15																									
					17																					
							19																			

	第一章 三國鼎立											第二章 南征篇										
	第一幕・孔明出廬						第二幕・三分天下			第三幕・桃園夢斷		第一幕・司馬懿的謀略		第二幕・南蠻王孟獲				第三幕・蠻都之戰			第四幕・平定南蠻	
	博望坡戰役	新野城戰役	江夏急行戰	長阪坡戰役	赤壁戰役I	赤壁戰役II	荊州南部戰役	綿竹關・葭萌關戰役	漢水戰役	麥城戰役	彝陵戰役	陽平關戰役	益州南部戰役	五溪峰戰役	夾山谷戰役	瀘江戰役	西耳湖戰役	禿龍洞戰役	三江城戰役	蠻都戰役	桃葉江戰役	盤蛇谷戰役
張達											7											
張遼						5																
曹仁		3																				
曹彥																						
曹洪		2		4		4																
曹真												9										
曹訓																						
曹爽																						
曹彰									7													
曹操				7		9			11													
曹羲																						
曹遵																						
梁虔																						
梁緒																						
許褚		3				5			7													
郭淮																						
陳式							5															
陳造																						
陳群																						
陳應							4															
陸遜										8	9											
陸績										7												
程昱						4																
華歆																						
費耀																						
越吉																						
軻比能												9										
鄂煥													9									
雅丹																						
黃忠							6															
楊陵																						
楊鋒																		11				
楊齡							4															
楊鵬																						
萬政																						
董荼那														9	11							

第三章　北伐・前篇								第四章　北伐・後篇								尾聲　三國志孔明傳										
第一幕・出師表				第二幕・街亭之戰				第一幕・陳倉攻防戰			第二幕・祁山爭奪戰		第三幕・五丈原之戰			第一幕・長安之路			第二幕・孔明返蜀				第三幕・復興漢室			
鳳鳴山戰役	南安・安定戰役	天水城戰役	冀城戰役	祁山戰役I	西平關戰役	街亭戰役	漢中退卻戰	陳倉・祁山戰役	陳倉攻城戰	祁山追擊戰	二谷道戰役	祁山戰役II	渭水戰役	胡盧谷戰役	五丈原戰役	眉城戰役	武功戰役	長安攻城戰I	巴西戰役	白帝城戰役	江陵戰役	長安攻城戰II	華山戰役	函谷關戰役	洛陽戰役I	洛陽戰役II
																					35					
											23	25														
												25	26	26	28							36	37	37	39	
																					36					
																					34					
																							38	38	40	42
										21		25														
																				34	34					
																							38	38	40	42
15																										
15																										
																					36					

	第一章 三國鼎立											第二章 南征篇										
	第一幕 孔明出廬						第二幕 三分天下			第三幕 桃園夢斷		第一幕 司馬懿的謀略		第二幕 南蠻王孟獲				第三幕 蠻都之戰			第四幕 平定南蠻	
	博望坡戰役	新野城戰役	江夏急行戰	長阪坡戰役	赤壁戰役I	赤壁戰役II	荊州南部戰役	綿竹關・葭萌關戰役	漢水戰役	麥城戰役	彝陵戰役	陽平關戰役	益州南部戰役	五溪峰戰役	夾山谷戰役	瀘江戰役	西耳湖戰役	禿龍洞戰役	三江城戰役	蠻都戰役	桃葉江戰役	盤蛇谷戰役
虞翻										7												
雍闓													10									
趙範							4															
劉度							4															
劉賢							4															
劉曄																						
樂進						4			6													
樂綝																						
潘璋										8	7											
蔣欽										7												
蔡瑁			4																			
諸葛瑾																						
諸葛恪																						
鄧艾																						
鞏志							4															
戴陵																						
薛綜																						
鍾會																						
韓玄							6															
韓浩	2																					
韓瑛																						
韓當											8											
韓德																						
魏延							6															
顧雍																						
蒯越			3																			

參考文獻

陳壽著　「三國志」（中華書局）
房玄齡等著　「晉書」（中華書局）
羅貫中著　「三國演義」（三民書局）
酈道元著　「水經注」（世界書局）
李昉等著　「太平御覽」（中華書局）
梁方仲著　「中國歷代戶口・田地・田賦統計」（上海人民出版社）
陳壽著　今鷹眞等譯　「三國志」（筑摩書房）
羅貫中著　立間祥介譯　「三國志演義」（平凡社）
井波律子著　「三國志演義」（岩波新書）

Shibusawa Kuo 系列之

三國志孔明傳攻略集

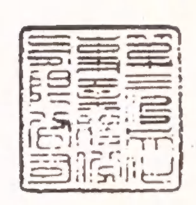
原著製作群

★企劃編輯————フクザワ・エイジ＋光榮出版部
★監修———————シブサワ・コウ
★本文設計————荻原設計事務所
★封面設計————光榮設計部
★原稿執筆————三上修平、金子隆、曾我部悦承
★插圖———————只內壽則

中文版製作群

★翻譯———————黃政恭、廖德川
★主編———————鄭君偉
★美術編輯————張淑雲、王慧眞、賴鳳珠





《三國志孔明傳》攻略集

著　　者：黃政恭・廖德川
發 行 人：王　振　容
發 行 所：第三波文化事業股份有限公司
地　　址：台北市復興北路231巷19-1號
電　　話：(02)713-6959
內文印刷：太谷文化事業股份有限公司

郵政劃撥帳號：1718180-3
帳戶：第三波文化事業股份有限公司

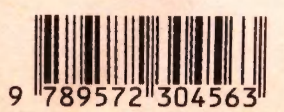
建議售價：260元
1996年12月 初版
出版登記證：局版台業字第3010號
ISBN：957-23-0456-3







ISBN 957-23-0430-5
TWP CO.



定價 2 6 0 元

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司／台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司／高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

三國志孔明傳

攻略集

玩家俱樂部攻略叢書系列

B0014

第3波